GL!TCHY FRAMES

VIDEOJUEGOS · CINE · SERIES · CÓMICS · ANIMÉ · COSPLAY

#02

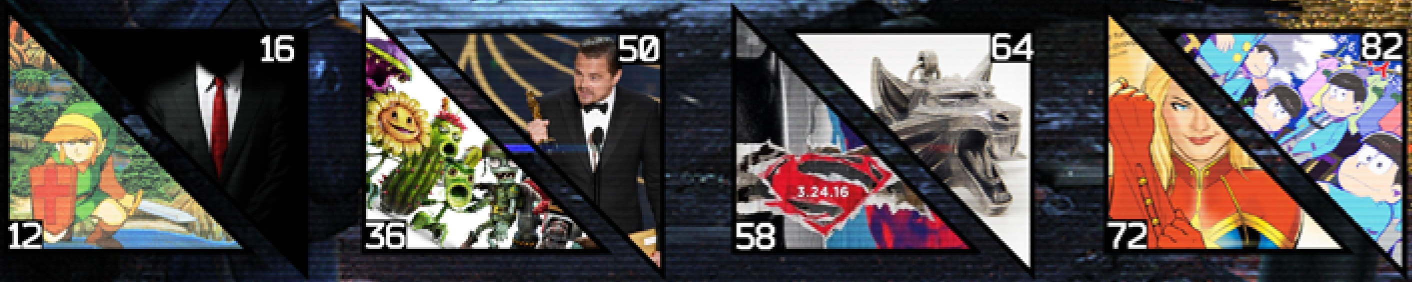
MARZO 2016

SACÁ EL TIGRE QUE HAY EN VOS
FAR CRY PRIMAL

Para sobrevivir deberemos enfrentar los peligros de la prehistoria bajo el rol de Takkar, el maestro de las bestias – 27

Un mundo postapocalíptico que nos mantendrá ocupados mucho tiempo en este Open World Online RPG – 20

THE DIVISION
WELCOME TO THE JUNGLE



GL!TCHY FRAMES

EDITORIAL

Texto Alejandro Anzoleaga **@lale11**

Parece que 2016 es un año de grandes aniversarios de muchas sagas históricas. Conmemoramos que *The Legend of Zelda* cumplió 30 años al igual que el anime de *Dragon Ball* y el cómic *The Dark Knight Returns* que redefinió a *Batman*; el videojuego *Pokémon* alcanzó los 20 años mientras que *Sonic* llegará a los 25; *Resident Evil* debutó hace dos décadas al igual que *Tomb Raider, Diablo, Dead or Alive, Crash Bandicoot*; el primer cuento sobre Geralt de Rivia (*El Brujo*) cumplirá 30 años en diciembre y todavía esperan por soplar las velitas de las tres décadas *Los Caballeros del Zodiaco, Metroid, Castlevania, Dragon Quest*, entre otros. Incluso hasta llegará el 50º aniversario de la hiper famosa serie televisiva *Star Trek* y del primer *shipping* entre Kirk y Spock. Sin embargo, no vivimos solo de efemérides y celebraciones, hay muchas novedades bajo el sol de este mes y grandes lanzamientos que no faltarán durante este año. Hay que festejar también la apuesta por las obras originales y por aquellos autores que en este momento están escribiendo para que ustedes disfruten de alguna película, serie, cómic, videojuego o anime que todavía no conocen y que esperamos que conozcan gracias a *Glitchy Frames*.

MENÚ

STAFF

DIRECCIÓN & DISEÑO

Alejandro Anzoleaga @lale11

EDICIÓN Y CORRECIÓN

Natalí Toiw @natali_toiw

ESCRIBEN EN ESTA EDICIÓN

Federico Coronel @Fedeguitar
Solowi Fawles @ilaleicSoloist
Federico Lo Giudice @okelfo
Germán Perrotta @GerJP
Matías Puga @ThatPBloke
Eugenio Novas @Uquelele_
Laura Petroff @monkeylibrium
Jessi Presa @RacingClub
Zetsubou Shina @StarkStrider
Santi J. Ferrante @nerdycinephile
Jeremías Curci @TheChopper1209
Catalina Ecruteak @manatits
Nicolas Cordoba @jncordoba

SÚMATE

¿Te interesa escribir? Contáctanos vía e-mail mediante **PR@glitchyframes.com**

GL!TCHY FRAMES
Año 1 - Nº 1 - Febrero 2016
Distribución gratuita



MENÚ

3

Destacados

Lanzamientos
Marzo 2016

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**





The Interactive Adventures of Dog Mendonça & Pizzaboy

PC, Mac y Linux

3

Desarrollado por el estudio argentino **OKAM Studio**, *The Interactive Adventures of Dog Mendonça & Pizzaboy* transforma la serie de novelas gráficas publicadas por **Dark Horse Comics** en una clásica aventura gráfica *Point & Click*. Seremos Eurico, un ex-repartidor de pizza y actual aprendiz de Dog Mendonça, detective de casos paranormales, donde deberemos resolver los misterios ocultos de los bajos fondos sobrenaturales.



Tom Clancy's The Division

Xbox One, PlayStation 4 y PC

8

Open World online RPG desarrollado por **Massive Entertainment**, los creadores de *World in Conflict*, y distribuido por **Ubisoft**. Acción en tercera persona en un mundo azotado por una devastante epidemia que se desarrolla en la ciudad de *New York*. *The Division* es una unidad de agentes tácticos autónomos que surge luego de la epidemia para prevenir la caída de la sociedad -en la que la cooperación es imprescindible para sobrevivir- obligados a combatir no sólo los efectos del virus, sino también contra quienes están detrás su origen.

HYPE — NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



Hitman

Xbox One, PlayStation 4 y PC

11

Sexta entrega de la serie *Hitman* que corre a cargo de **IO Interactive**. El *Agente 47* está de regreso en una nueva aventura episódica donde deberá completar peligrosos contratos en exóticos lugares alrededor del mundo. Este nuevo modelo de negocio se basa en episodios vendidos individualmente, y una versión final con todos ellos. El primer contrato se desarrollará en París durante el Fashion Show, mientras que el contenido restante estará disponible a partir de abril de 2016 recorriendo Italia, Marruecos, Tailandia, EE.UU. y Japón.



Pokkén Tournament

Nintendo Wii U

18

Lanzado originalmente en julio del 2015 exclusivamente en Japón como Arcade, el juego de pelea desarrollado por **Bandai Namco** finalmente llega al resto del mundo. *Pokkén Tournament* es un juego de acción y lucha protagonizado por dos combatientes utilizando diversos Pokémon, con mecánicas de juego similares a la saga *Tekken* de **Katsuhiro Harada**. Esta versión incluirá personajes exclusivos como Garchomp, Braixen y Mewtwo.



Trackmania Turbo

Xbox One, PlayStation 4 y PC

22

Nueva entrega por **Nadeo** y **Ubisoft** para la serie de velocidad *Trackmania* ofreciendo lo último en carreras arcade. Pondrá a prueba nuestras habilidades entre cinco niveles de dificultad en un total de cuatro zonas y más de 200 niveles de modo campaña. Además contará con carreras en momentos del día y de la noche. Como novedad incluye el modo Double Driver, donde por primera vez en un juego de carreras controlaremos un auto entre dos personas al mismo tiempo.

HYPE — NIVEL DE EXPECTATIVA (5/5)



It's Free!

PlayStation Plus y Games With Gold Marzo 2016

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



Microsoft dio a conocer los títulos para Xbox 360 y Xbox One que todos los usuarios de Xbox Live con suscripción **Gold** podrán descargar de forma *gratuita* durante el mes de marzo. Nuevamente los dos títulos de Xbox 360 también serán compatibles con Xbox One.

Para Xbox One los títulos son **Sherlock Holmes: Crimes & Punishment** desde el 1 al 31 de marzo, y **Lords of the Fallen** desde el 16 de marzo hasta el 15 de abril.

En Xbox 360 el primer título publicado es **Supreme Commander 2** desde el 1 al 15 de marzo, seguido por **Borderlands** desde el 16 hasta el 31.

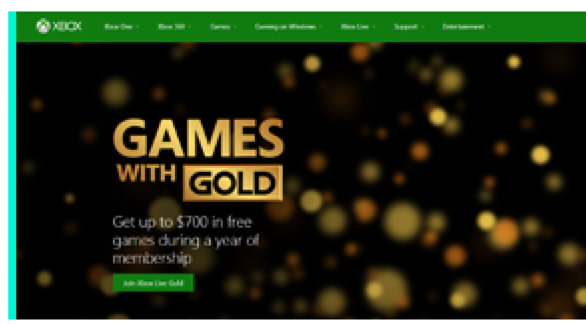
¿CÓMO LOS CANJEO?

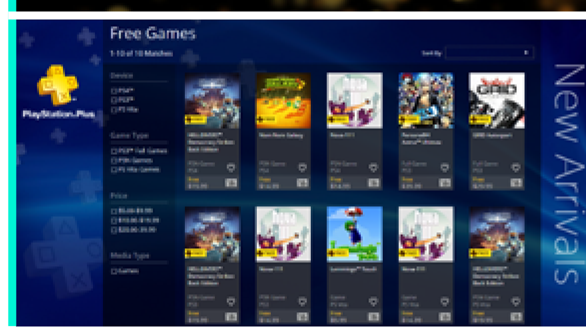
Suele pasar que uno no tenga espacio suficiente en el disco rígido para canjear los juegos gratuitos y así no perderlos una vez finalizado el mes, pero quizás no sabían que también existe otra alternativa además del Store de las consolas para canjear los juegos:

Xbox: En *Xbox.com* a través de ***este enlace*** y luego descargarlos desde el historial en la consola. O también con **Xbox One Smartglass**, la aplicación móvil cuenta con su propio store donde podemos canjear los juegos gratuitos sin necesidad de instalarlos.

PlayStation Network: En el Store web de PlayStation través de ***este enlace*** donde deben iniciar sesión con su cuenta de PSN, agregar los juegos al carrito y luego hacer checkout. Una vez hecho esto los juegos aparecerán en la biblioteca de su consola listos para instalar. O con **PlayStation App**, abriendo el store desde la aplicación móvil, disponible para iOS y Android, y siguiendo los mismos pasos como el Store web.

Tip: Estas variantes al store de la consola también sirven para aquellas personas que sean Xbox Gold o PS+ y todavía no hayan hecho el cambio a la nueva generación de consolas. De esta forma si algún día deciden hacer el cambio ya empezarán con varios juegos listos para descargar.







Por otra parte, **Sony** dio a conocer los títulos que todos los usuarios de **PSN** con suscripción activa de **PlayStation Plus** podrán descargar de forma *gratuita* durante el mes de marzo, que se presenta como la edición más floja hasta la fecha por poseer varios títulos indies y de dudosa calidad; cada vez más lejos de esa vieja promesa de títulos ofrecidos con otro peso.

En **Playstation 4** encontraremos al que se destaca sobre el resto: *Broforce*, el juego votado por los jugadores que nos invita a la acción retro shooter de scroll lateral mata-terroristas. Por otro lado, también tenemos otro shooter retro, *Galak-Z*, pero en este caso un mata-aliens.

En **Playstation 3** obtenemos *The Last Guy*, un juego de rescate de supervivientes de 2008 y *Super Stardust HD*, una remake de Asteroids de hace 9 años.

En **PS Vita** recibimos *Flame Over*, un juego contra-reloj en el que somos un bombero, y *Reality Fighter* que invita a ser nuestro propio personaje mediante realidad aumentada.



VOTE TO PLAY

El ganador de la votación fue **Broforce**, un juego de acción de estética píxel que recuerda a los clásicos de los 90. Cuenta con un modo cooperativo local y online que te permitirá jugar con tres amigos para rescatar a todos los rehenes del terrorismo que atenta contra la libertad.

[ESC]ROTO

¡No puedo creer que sea educativo!

*Con motivo del regreso a clases, los invitamos a repasar la historia de un estudio que quizás no muchos recuerden: **Humongous Entertainment**.*

Texto Solowi Fawles **@ilaleicSoloist**



SHELLY DAY Y RON GILBERT



No es de extrañar que a muchos no les suene demasiado el nombre **Humongous**. Fundada en 1992 por la desarrolladora, filántropa y técnicamente ex-convicta, **Shelley Day**; y el creador de *Monkey Island*, **Ron Gilbert**; cuentan las historias que el nombre del estudio fue una sugerencia hecha por el bueno de **Tim Schafer** (*Grim Fandango, Psychonauts*).

Durante sus primeros años, **Humongous** sacaría al mercado los primeros títulos de cuatro franquicias catalogadas como **Junior Adventures**.

Putt-Putt es quizás la franquicia más emblemática de las cuatro; nacido como un personaje de cuentos creado por Day para su hijo, estos Point n' Click narran las historias de un autoparlante y su cachorro en un universo similar al de Cars. Después tenemos a **Freddi Fish**, un pez detective que se dedica a resolver misterios junto a su fiel compañero; **Pajama Sam**, un joven imaginativo que aspira a ser como su superhéroe favorito; y **Spy Fox** que, como bien se puede deducir, sigue las aventuras de un zorro espía alrededor del mundo. Durante este período entre 1992 y 1996, dos franquicias más vieron la luz: **Fatty Bear**, en la que se debía ayudar a un oso de peluche viviente y a sus amigos juguetes, y **Junior Field Trip**, una trilogía mezcla entre aventura gráfica y visita guiada educacional al estilo El autobús mágico.

Tras ser comprado por GT Interactive en junio del '96, **Humongous** creó **Backyard Baseball**, el primero de la serie de juegos deportivos protagonizada por niños con la ocasional aparición especial de atletas famosos aniñados, **Backyard Sports.** Los juegos sobre una pareja de hermanos con el poder de cambiar de forma y tamaño



PUTT PUTT



PAJAMA SAM



que constituyen la franquicia Big Thinkers! salieron a la venta en el '97, mientras que en el '98 fueron adquiridos los derechos para desarrollar una serie de aventuras gráficas basadas en la popular serie de Nick Jr, **Las Pistas de Blue**.

Al caer en manos de Infrogames en el '99, **Humongous** pasó por toda clase de fuertes golpes; desde cambios de nombre y problemas financieros hasta la partida de sus cofundadores junto a una gran parte del staff original a principios de la década del 2000. Aún así se las ingeniaron para continuar agregando títulos a sus franquicias. En 2011, se anunció la salida de muchos de sus títulos a iPhone, iPad y iPad Touch.

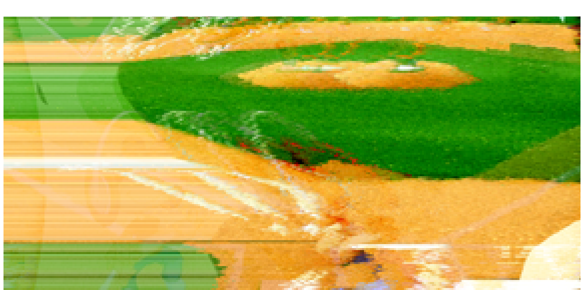
Dos años después, **Humongous Entertainment** sería adquirido por Tommo Inc., aunque los derechos de Backyard Sports y **Moonbase Commander** (Un juego estratégico de ciencia ficción desarrollado alrededor del 2002) fueron comprados por Evergreen Group y Rebellion respectivamente.



MOONBASE COMMANDER



BACKYARD SPORTS





LAS PISTAS DE BLUE



En la actualidad, podemos conseguir y disfrutar de todos los juegos de **Humongous Entertainment** en Steam, a excepción de Las Pistas de Blue y Backyard Sports.

Quizás el género de aventuras gráficas educativas no le resulte muy atractivo a muchos pero, aún así, es innegable que **Humongous Entertainment** dejó una huella en la historia que los gráfico-aventureros no podemos ignorar. Color, simpleza y encanto son la mejor manera de describir a los juegos que constituyen su legado, en especial si se quiere incluir a **Total Annihilation** (1997), el primer juego de estrategia en tiempo real en implementar gráficos 3D tanto en las unidades como el terreno, con guión de Dave Grossman (Maniac Mansion, Sam & Max, Pajama Sam) y OST de Jeremy Soul (Skyrim, Secret of Evermore) creado por Cavedog Entertainment.



TOTAL ANNIHILATION

"Actualmente podemos conseguir y disfrutar de todos los juegos de ***Humongous Entertainment*** *en* ***Steam****, a excepción de* ***Backyard Sports*** *y* ***Las Pistas de Blue****."*

Como pueden ver, ya sea por la calidad de sus desarrolladores, su curioso impacto en la industria, la ternura de sus juegos (bueno, de la mayoría), o solamente el puntazo a la niñez, **Humongous** saluda a los que pasamos horas buscando nuevos juegos en Steam y nos hace detener nuestra búsqueda para prestarle atención a ese despliegue de colores brillantes que supo alegrar la infancia de miles de chicos alrededor del mundo.

Aniversario The Legend of Zelda

Tres décadas con la espada en la mano



Texto Fede Lo Giudice **@okelfo**

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
NES, GameCube, GameBoy Advance, Wii, Nintendo 3DS, Wii U
GÉNERO
Aventura, JRPG
DESARROLLADOR
Nintendo
LANZAMIENTO
21 de febrero de 1986

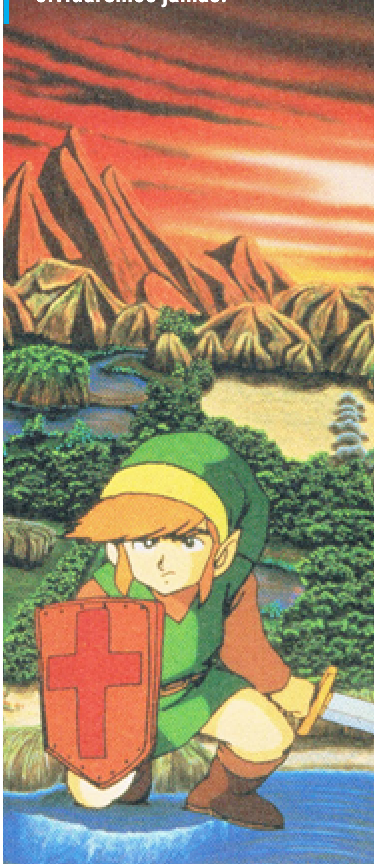
Nintendo estaba realizando un trabajo espectacular durante la década del 80, con grandes hitos como *Donkey Kong* en Arcades y el lanzamiento de su primer consola hogareña, el NES, conocido por estos pagos como "*el family game*". Gran parte de los laureles y la responsabilidad por este éxito fueron para **Shigeru Miyamoto**, ideólogo de *Donkey Kong* y *Super Mario Bros*, quien para mediados de la década estaba trabajando en una nueva serie. Este tercer título llegó al mercado nipón el 21 de febrero de 1986 con el nombre **Zeruda No Densetsu** (*The Legend of Zelda*), y fue el comienzo de una de las sagas más aclamadas de todos los tiempos.

En **The Legend of Zelda**, Miyamoto tomó influencias del folklore occidental/europeo y las icónicas aventuras de caballeros que rescataban a damiselas en apuros. El juego fue planteado desde el gameplay como "el anti-Mario"; en vez de avanzar linealmente derrotando enemigos, en Zelda buscaban desconcertar al jugador, hacerlo avanzar, retroceder y resolver puzzles. Es así como casi sin querer e inspirándose sólo en las necesidades de diseño, **The Legend of Zelda** se convirtió en uno de los primeros "sandbox" (juegos de mundo abierto) en alcanzar el éxito masivo. Una aventura completa y autocontenida, que iba a recibir un sinnúmero de precuelas y secuelas con el correr de los años.

Este primer juego no tuvo demasiada historia; unos créditos iniciales, se seleccionaba al protagonista –**Link**– y se comenzaba a explorar el mundo. A pesar de las limitaciones técnicas (todo el juego ocupaba un poco más de 100 KB), **The Legend of Zelda** creó un montón de escenas icónicas que al día de hoy son recordadas como algunas de las más emblemáticas del gaming, por ejemplo, cuando **Link** consigue la espada ("*¡It's dangerous to go alone! ¡Take this!*"); cuando prende fuego los arbustos para revelar pasajes secretos o la famosa pantalla que se repite a menos que la recorras en la secuencia correcta. Y lo mejor, un mundo gigantesco que parecía exceder los límites del cartucho que se recorría mientras de fondo sonaba la composición musical de Koji Kondo.

La base de los juegos de **Zelda**, que se preserva en casi todas las iteraciones que la saga tuvo a lo largo de estos 30 años, es más o menos así: el mal vuelve a cernirse sobre el mundo y para obtener el poder máximo el villano de turno (en general Ganon/Ganondorf) decide secuestrar a la **princesa Zelda**. Entonces, será la tarea del protago-

Link tuvo varios looks, pero de esas patillas ochenteras no nos olvidaremos jamás.

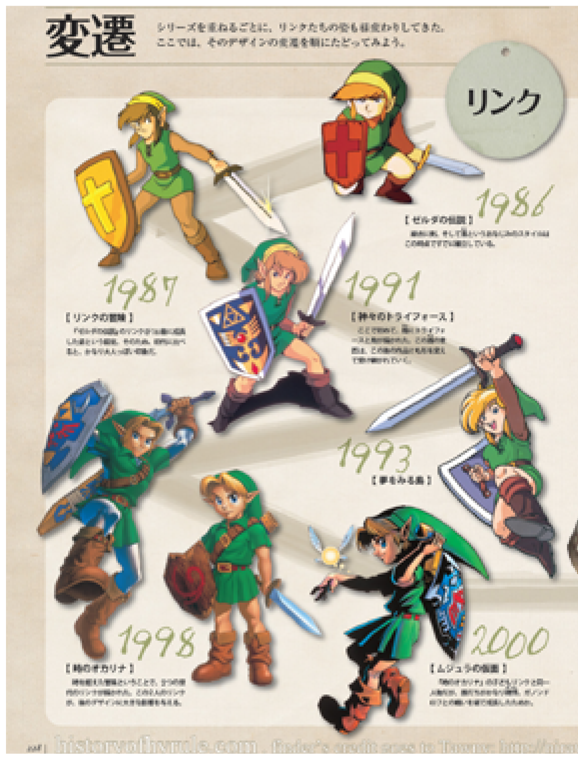








Descargar esta imagen puede pesar más que el juego completo en un cartucho de NES.

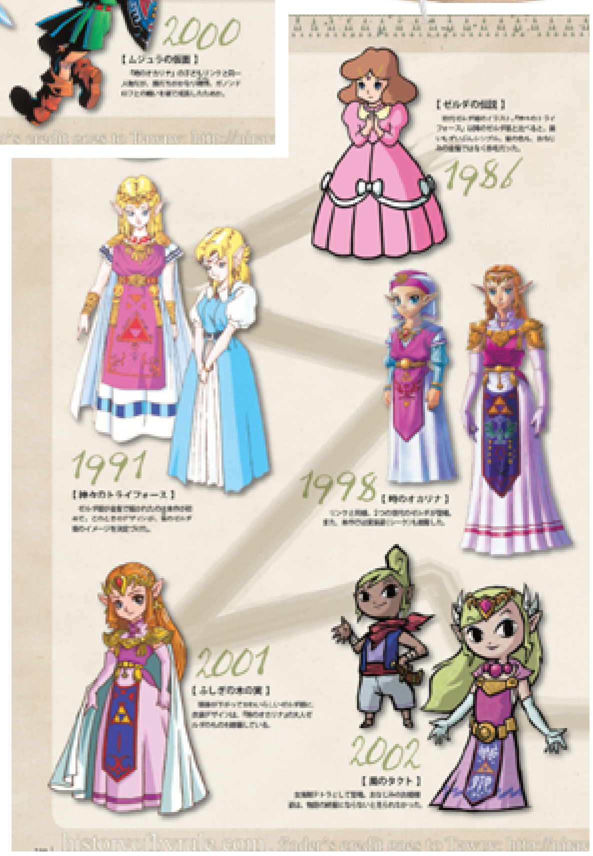




nista **Link** (quien se llama así por ser el "nexo" entre jugador y juego) rescatarla y detener al temible adversario. Sin embargo, esto no es lo único que la saga **Zelda** hizo. Supo reinventarse y experimentar con otro tipo de historias o complejidad a lo largo de los años, por lo que cada juego de **The Legend of Zelda** tiene una personalidad única y distintiva, y cada uno está lleno de detalles que lo separan del resto de las entregas dentro de la serie. Así, por ejemplo, hay aventuras donde **Zelda** ni siquiera aparece (destacan *Link's Awakening* y *Majora's Mask*) o juegos donde varía el tono entre tragedia, comedia, psicodelia y aventura épica, entre otros.

El nombre de la princesa proviene de Zelda Sayre Fitzgerald, pero la hija de Robin Williams se llama Zelda Williams por la protagonista de la saga.

Desde aquel primer juego, donde se controlaba a un joven guerrero que conseguía una espada y se embarcaba en una aventura, la saga creció y se expandió muchísimo marcando el universo del gaming para siempre. Entre la lista de éxitos de **The Legend of Zelda** se encuentra, por ejemplo, crear una de las primeras aventuras épicas de mundo abierto en 3D (*Ocarina of Time*); el encontrar forma de utilizar bien los controles de movimiento estilo





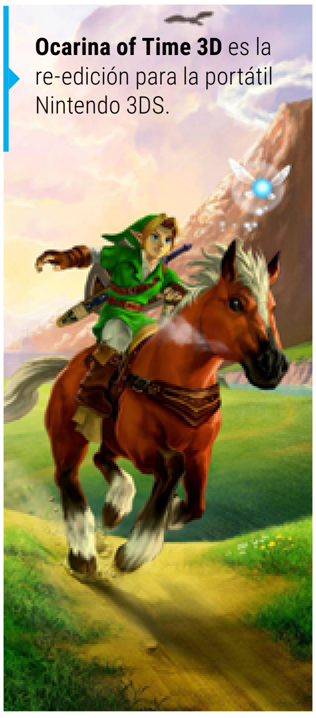
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds (Nintendo 3DS)



Ocarina of Time (Nintendo 64) es recordado como uno de los mejores juegos de todos los tiempos.



Menos mal que a Link lo representa el coraje, porque nosotros nos moríamos de miedo.



Ocarina of Time 3D es la re-edición para la portátil Nintendo 3DS.

Wii (*Skyward Sword*), crear las primeras aventuras largas para consolas portátiles (*Link's Awakening*), y el contar con uno de los mejores promedios en la historia del gaming en lo que respecta a los fans y la crítica. Aún así, lo que hace diferente a los juegos de **The Legend of Zelda** es su gameplay evocativo y la capacidad de transportar al jugador e involucrarlo directamente en mundos nuevos y complejos, llenos de extraños personajes.

Entre toda la serie, *Ocarina of Time* de 1998 es quizás el más aclamado e icónico título en la serie, por mostrarle al resto de la industria y los fanáticos cómo se podía crear un mundo tridimensional, consistente y conectado con una historia completa. Este título significó una revolución completa al ingeniarsela para llevar todos los sistemas de los juegos clásicos a las tres dimensiones y encima sumar detalles como combate con espadas, puzzles, arquería de precisión y mucho más.

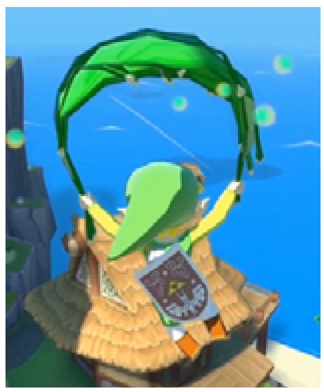
Resulta que durante muchos años se especuló con que el juego narraba una leyenda donde si bien la base siempre es la misma (héroe derrota al villano y salva a la princesa) los detalles variaban para ajustarse a la cultura de cada pueblo ficticio de la serie, sin una real conexión entre sí. Sin embargo, con el lanzamiento del



La magia de Link es que siempre le pone onda para que el jugador se entusiasme.

The Legend of Zelda: The Wind Waker
GameCube
Wii U







libro *Hyrule Historia* hace unos años, que incluía notas sobre el arte e historia de la serie, se confirmó que todas las historias estaban interconectadas y que formaban parte de un mismo universo donde el aclamado *Ocarina of Time* era el nexo.

El detalle es que, producto de la mecánica de viajes temporales en *Ocarina of Time*, **Nintendo** se encontró con que había creado tres líneas de tiempo diferentes: una donde **Ganon** es derrotado, pero logró reinar durante siete años; otra donde **Ganon** nunca llega a poner sus planes en marcha, ya que es arrestado cuando **Link** trae sus conocimientos de los eventos del futuro; y finalmente, una línea temporal donde **Link** fracasa a la hora de detenerlo.



Majora's Mask 3D es la re-edición para la portátil Nintendo 3DS.

Nintendo reveló en su libro *Hyrule Historia* que cada uno de los juegos en la serie toma lugar en alguna de estas tres realidades paralelas, y es por eso que varias veces las historias hacen referencia a un mismo evento pero se contradicen, lo cual había enloquecido a los fanáticos por años. Brillantemente resuelto.

Ciertamente, es casi poético que *Ocarina of Time* sea la piedra angular de la serie, ya que tanto **Link** como el jugador atraviesan diferentes tiempos con espíritu, coraje y espada en mano a la hora de encarar cada nueva aventura.

Entrevista a Hannes Seifert

"HITMAN 2016 ES UN NUEVO JUEGO DENTRO DE LA SERIE Y NO ES UN REBOOT"



IDENTIKIT

NOMBRE
Hannes Seifert
NACIONALIDAD
Austríaco
NACIMIENTO
28/10/71 (44 años)
PROFESIÓN
Productor, Desarrollador de videojuegos, Músico
CONOCIDO POR
Productor ejecutivo en Square Enix (actual), Deep Silver, Rockstar Games

Entrevistador Nicolas Cordoba **@jncordoba**



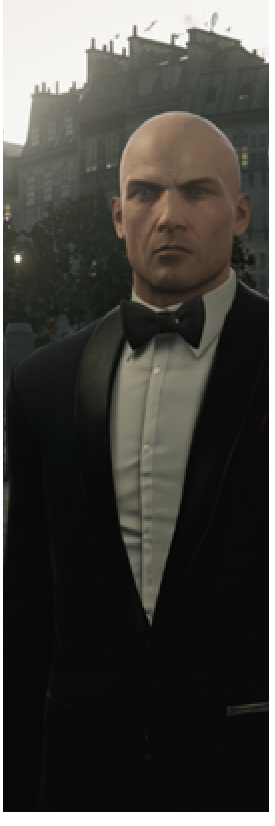
Hitman, ese asesino que conocido con el nombre **Agente 47**, ¿Qué tanto se sabe sobre su historia y su próxima entrega? El día 11 de marzo será la fecha cuando el **Agente 47** vuelva a las andadas y de unas buenas lecciones de cómo acabar con sus objetivos de una forma extremadamente certera. Mientras tanto averiguamos los detalles de su regreso durante el comienzo de su carrera en un nuevo juego episódico y en constante evolución, que ofrecerá a los jugadores nuevos contratos y desafíos para completar cada semana hasta el final de la temporada durante siete episodios a lo largo del 2016. **Glitchy Frames** pudo entrevistar al director de **IO Interactive**, **Hannes Seifert**, durante el *Square Enix Showcase 2016* en San Francisco (California), el 20 y 21 de enero. Hannes es una persona que invita a bombardear a preguntas, con una sonrisa nos dice "pase lo que pase voy a intentar no tocar el celular".

¿Qué motivó a llevar un juego de acción como Hitman a formato de episodios?
-Queríamos hacerlo desde hace mucho tiempo, **Hitman** como concepto de juego es un asesino que debe viajar por varias locaciones, estudiar el entorno, entender su misión y estar listo por cualquier eventualidad que pueda surgir. Puede resultar extraño, pero es una combinación de Vida/Episodios, cada vez que vayas a una locación vas a encontrar miles de cosas para hacer; queríamos ser capaces de transmitir esta posibilidad a los jugadores, jugar como si fuese "en vivo" en vida. Algo muy importante es que entre cada entrega de **Hitman**, *Blood Money* o *Absolution* existió mucho tiempo muerto, necesitamos tener más interacción con los usuarios, estar más cerca de ellos. Esta es una buena forma de tener feedback, será casi instantáneo.

¿Y cómo esperan que sea la reacción de los fanáticos?
-Creo que muchos están ansiosos por la llegada del juego, o eso es lo que estamos sintiendo en este momento, sabemos que han visto muy poco. Por otra parte, creo que los nuevos jugadores pueden ver como un riesgo pagar de antemano el juego completo sabiendo que será por episodios, somos conscientes que mucha gente estará esperando hasta el final del juego para comprarlo completo ¿Por qué quisiera pagar un juego 60 dólares cuando hay solo un episodio? Es un pensamiento totalmente válido, por eso preferimos que la elección sea de ustedes, está muy bien que así sea.

¿Estarán nuevamente disponibles los Contratos?
-Hay algo curioso detrás de los contratos. Aparecieron por primera vez en *Hitman Absolution*, este modo de desafíos en línea fue inspirado del feedback que recibimos. El mensaje era claro: **Hitman** no es un juego online, no hagan un PVP. Y estaban en lo cierto. De ahí fue que empezamos a escuchar a la comunidad, nos sorprendió ver videos de los usuarios mostrando sus hazañas inesperadas en *Blood Money* y desde ese momento nació la idea. Nuevamente hay que reconocer que esta inspiración llegó de los jugadores, entonces ahora no podemos fallar. El nuevo juego tiene que satisfacer la necesidad de todos, no será algo revolucionario porque ya existe, pero sí tiene que hacerlos sentir completos, lleno de alternativas, enemigos, dificultades, opciones y creatividad. Estamos sorprendidos por el éxito que tuvo este modo, estamos hablando de que ya se han jugado más de 30 millones de contratos, y si, fue más allá de nuestras expectativas.

"Creo que los nuevos jugadores pueden ver como un riesgo pagar de antemano el juego completo sabiendo que será episódico, somos conscientes que mucha gente estará esperando hasta el final del juego para comprarlo completo."





〈 NICOLAS CORDOBA Y HANNES SEIFERT 〉
SAN FRANCISCO, CALIFORNIA.

Al ser por episodios ¿dónde creen que puede hacer mayor impacto en ventas?
-Voy a tomar como referencia *Absolution* porque los anteriores fueron un poco más dispersos, las ventas fueron parejas tanto en Playstation, Xbox como PC. Yo espero que sigamos en este camino, pero sabemos que PS4 está llevando la delantera en ventas y para ellos pensamos en contenido exclusivo, somos conscientes que el público de PC siempre está, pero tanto Xbox como Playstation lo han hecho muy bien en estos años con sus nuevas plataformas. Aparte estamos en una generación donde tener el juego disponible de forma digital al minuto uno es genial, me encanta que todas las plataformas ofre can esto, no digo que no me gusten los

juegos físicos, pero sabemos que tardaremos un poco más en entregar el producto final y el coleccionista puede ir a comprarlo cuando quiera.

¿El juego continúa la historia de Absolution o Blood Money?
-El principio del juego está ubicado 20 años en el pasado, pero la historia que comenzamos en París toma lugar después de *Absolution*. NO ES UN REBOOT (risas), pero tampoco está atado fuertemente a la historia de Absolution. Sí, el juego toma lugar dentro del universo total de **Hitman**.

El juego no es un reboot, pero toma lugar en diferentes lugares de la historia del Agente 47 y sigue la trama de Absolution. Luego de jugar el tutorial he visto unos detalles que me dejan dudas. La realidad es que Tomb Raider, aunque es una nueva aventura, es un reboot ¿El nuevo Hitman es un juego totalmente nuevo de la serie o es una especie de reboot encubierto?
-(Se ríe) Oh, **Hitman** 2016 es un nuevo juego dentro de la serie y NO ES UN REBOOT (más risas) obviamente necesitamos refrescar alguna cosas de las viejas sagas, la realidad es que anteriormente dejamos muchas cosas al azar o la imaginación de los jugadores, ahora podemos llenar algunos de los vacíos y evitar crear nuevos. Nos ayuda esta nueva generación ya que podemos llegar incluso a





“*El Agente 47 fue pensado como un personaje atemporal. Nos aprovechamos del hecho de que mucha gente ve que siempre hay un lugar a donde viajar o un nuevo contrato de asesinato.*”

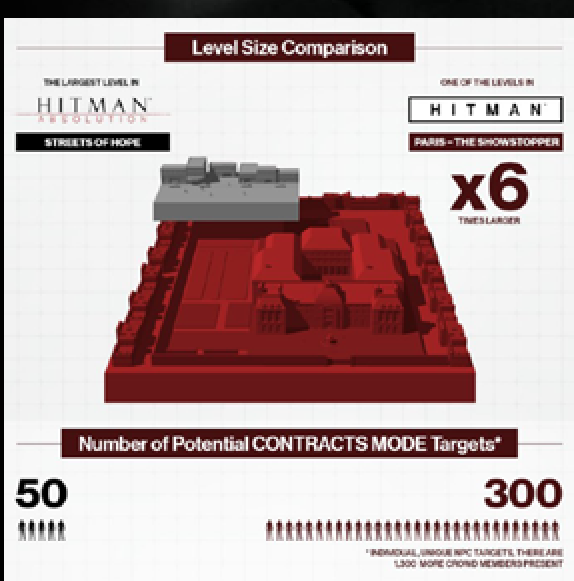
niveles de detalle que nos permiten diseñar hasta el tramado de la ropa de cada personaje. Estas herramientas nos permitieron recrear su aspecto al comienzo de la saga y como se debería ver ahora, comparar cuánto envejeció y poder mostrarlo, la realidad es que si quisiéramos imaginarlo en 30 años, podríamos hacerlo.

Acabas de decir una frase clave: "Podríamos hacerlo". Hace poco Neil Druckmann de Naughty Dog dijo que este será el final de las aventuras de Nathan Drake y que por más que Sony sea dueña del juego se lo pusieron bastante difícil para que pueda continuar con una nueva aventura. Muchos tomaron esto como el final de Nathan. ¿Podrías imaginarlo en el futuro o es que este es el final del Agente 47?
-(Se ríe) No voy a decir nada que pueda ser un spoiler del juego ni tampoco si tenemos algún plan a largo plazo, pero el **Agente 47** fue pensado como un personaje atemporal. Nos aprovechamos del hecho de que mucha gente ve que siempre hay un lugar a donde viajar o un nuevo contrato de asesinato y sabes que debes andar con cuidado porque él es una sombra y por otra parte no es manejado por su historia, se deja llevar para que la recorras como querés. Eso abre la oportunidad que termine siendo un personaje que en algún punto no necesite tener un final.

> *“Nuestra idea siempre fue darles todo, nada de microtransacciones ni cosas raras, los fanáticos solo quieren jugar y tenemos que trabajar para eso.”*

> *“Nuestro objetivo fue llevar el Agente 47 a su máxima expresión. Vas a poder experimentar nuevamente como se siente comenzar su carrera y querrás llevarlo al límite.”*

Luego de jugar más de una hora la Beta veo que podría estar fácil unas diez horas más re-jugando cada situación. ¿Hay algún tiempo específico de duración para cada episodio?
-Tal y como lo decís no tenemos ningún tiempo específico para cada episodio, si quieres puedes jugar 10 horas solo al principio del juego y si quieres jugar el modo completo a través del pack de introducción creo que te va llevar un poco más. Durante las entrega de los episodios van a poder notar que cada escenario puede ser enorme o pequeño, pero no será eso lo que te limite a jugar, de hecho cuando termines la temporada completa será un juego bastante extenso de terminar. Hemos recibido la misma respuesta de otras personas que jugaron la beta, de nuestros testers e incluso de nosotros mismos: “Hemos creado un juego que los mantendrá ocupados por un largo tiempo y es muy importante para nosotros porque queremos mostrarles a todos que estamos trabajando para que su dinero sea bien invertido”. Nuestra idea siempre fue darles todo, nada de microtransacciones ni cosas raras, los fanáticos solo quieren jugar y tenemos que trabajar para eso.





¿Tenes algún juego favorito en la serie?
-Gracias por la pregunta difícil (risas). Jugué **Hitman** original como Silent *Assassin* y por supuesto *Blood Money* y *Absolution*, pero trabaje en *Absolution*. Le entregué todo ¿Cómo hago para separarme de eso? La verdad es que es muy difícil responderte porque me gustan todos.

¿Cuál sería tu mensaje para los nuevos jugadores y para los fanáticos de la serie?
-Nuestro objetivo fue llevar el **Agente 47** a su máxima expresión. Vas a poder experimentar nuevamente como se siente comenzar su carrera y querrás llevarlo al límite, vas a poder viajar por diferentes partes del mundo y poner a prueba tus habilidades en situaciones muy diferentes, estarás obligado a completar los niveles más difíciles y misiones casi imposibles. Para poder hacer esto hemos llevado todo al extremo, desde las técnicas de programación que contamos como la tecnología actual, hemos trabajado duro para que ambos -nuevos como veteranos- se puedan poner a prueba y eso queremos que hagan.

EL INVIERNO ESTÁ ENCANTADOR

TOM CLANCY'S THE DIVISION

TEXTO JEREMÍAS CURCI **@THECHOPPER1209**

GL!TCHY FRAMES

Como los avatares que pululan por las caóticas calles neoyorkinas, **Ubisoft** carga con una mochila pesada: la de cumplir con las enormes expectativas generadas por **The Division**, su nueva IP que desde su anuncio no hizo más que cosechar suspiros y expresiones de deseo de toda la comunidad jugona. Tras una serie de traspiés, retrasos y algún que otro downgrade visual, **The Division** ya está entre nosotros, y tras quince horas de juego te contamos de qué la va esta nueva aventura que mezcla rol, acción en tercera persona y un enorme mundo abierto.

FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE
GÉNERO
Acción RPG /Shooter TPS
DESARROLLADOR
Massive Entertainment
DISTRIBUIDOR
Ubisoft
LANZAMIENTO
8 de marzo de 2016
PRECIO
USD$59.99
Season Pass USD$39.99
Gold edition USD$99.99



No importa cuántas infografías y videos de alta factura nos ponga Ubisoft en su presentación. El golpe de efecto llega cuando transitamos las primeras cuadras de Manhattan tras un breve tutorial en una pequeña porción de Brooklyn. La geografía está dispuesta de manera tal que por un lado, tenemos la decoración navideña con sus árboles, sus guirnaldas y sus luces intermitentes; y por el otro una fila de cuerpos en bolsas, simétricamente dispuestos a ambos lados de la avenida principal. Fuego, caos y saqueos marcan las vidrieras y marquesinas terminan de realzar un contraste dramático que está presente en el juego durante todo momento: algo salió mal por acá.

The Division, la nueva franquicia de Ubisoft nos sumerge en Nueva York en plena víspera navideña. Durante el ritual consumista conocido como Black Friday, una variante del virus de la viruela se propagó a través de los billetes, infectados desde las mismas entrañas bancarias. En cuestión de horas, la ciudad entró en un estado de emergencia, siendo aislada del resto de los Estados Unidos. En medio de este caos, pandillas y diversas facciones tomaron el control de las calles: ni siquiera la policía puede hacerles frente. Ahí es donde entramos nosotros. Como miembros de la División Interna Estratégica (SHD, sus siglas en inglés) nos llaman a levantarnos en armas para investigar los orígenes del virus y además devolver el orden a las calles.

"Como miembros de la División Interna Estratégica nos llaman a levantarnos en armas para investigar los orígenes del virus y además devolver el orden a las calles"

En esta premisa se cimenta un juego que guarda ciertas similitudes con un estilo impuesto por *Destiny*: otro de los grandes juegos de la actualidad. Las comparaciones son odiosas pero a veces, necesarias. Y en este aspecto, es en la estructura modular, sus planes a largo plazo y algunos sistemas de juego donde **The Division** toma nota y aplica ideas en su fórmula. Pero por lo demás, la propuesta difiere sobremanera y más importante todavía, la ejecución del juego en general es mucho más compacta y sin fisuras, exudando confianza en cada uno de sus apartados.

> "El corazón de la experiencia de juego reside en la Base de Operaciones: un enclave para la División que tendremos que ayudar a recuperar y mejorar desde sus cimientos."



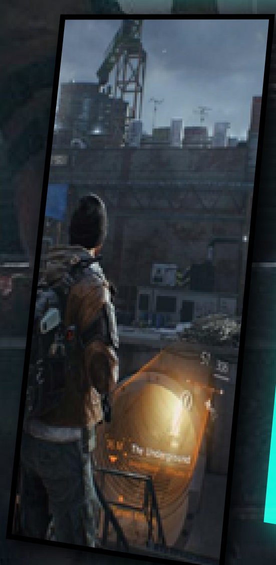
Durante sus primeros pasajes, **The Division** nos deja en claro sus fundamentos jugables: nos encontramos ante un elaborado shooter de acción en tercera persona con un fantástico elemento de cobertura, el cual nos tiene aprovechando cada saliente del escenario para guarecernos de las intensas balaceras que se dan a la vuelta de cada esquina. Más allá de las distintas zonas seguras que podremos desbloquear en toda la extensión del mapa, el corazón de la experiencia de juego reside en la *Base de Operaciones*: un enclave para la *División* que tendremos que ayudar a recuperar y mejorar desde sus cimientos.



Las misiones iniciales nos invitan a recuperar tres alas que son las que definen nuestras habilidades, especializaciones y ventajas para el juego: el ala Médica, el ala Tecnológica y el ala de Seguridad. Una vez que restauramos cada una de estos elementos el juego se abre ante nosotros: misiones principales que deshilvanan la historia, misiones secundarias y encuentros emergentes para conseguir materiales con los que seguir expandiendo cada una de las alas -ganando a su vez nuevas habilidades y talentos- y además, distintos materiales para la construcción de equipo y armamento, otro de los puntos fuertes del juego.



Todo lo que no nos ofrece en profundidad el editor de personajes -que podría ser mucho más extenso en variantes y opciones-, **The Division** nos lo da en opciones de personalización en cuanto a los talentos y habilidades. Realmente son árboles frondosos que desbloquear paulatinamente y que mejoran sobremanera nuestro desempeño en las partidas. Al no haber clases establecidas, tendremos absoluta libertad para construir nuestro personaje, el cual podemos modificar al paso según la necesidad de la ocasión o de nuestro pelotón.



<En el aspecto rolero es donde nos encontramos con ideas de **Destiny**, en especial en la forma que tiene el juego de medir nuestro promedio de números según el equipo que llevamos, y la categoría de los mismos. Encontraremos armadura y armamento de distintas clases –de comunes a legendarias- y a su vez, podremos modificarlas con accesorios y pinturas que también se clasifican de la misma manera.>





Con todo listo nos internamos en las calles. Y la cosa se pone mejor. **The Division** es un juego de acción en tercera persona en el marco de un mundo abierto con un escenario único: la ciudad de **Nueva York**. Esta versión condensada de la *Gran Manzana* nos ofrece una porción de *Brooklyn* y casi todo el centro de *Manhattan*, incluyendo sus barrios, parte de su sistema de metros, y subterráneos. Encontraremos una enorme cantidad de puntos de interés y lugares conocidos como el *Madison Square Garden* y el *Times Square*, entre tantos otros. La estructura modular del contenido nos indica que con el plan del primer año, nuevas zonas se volverán disponibles, completando así toda la extensión de una de las ciudades más importantes del mundo.

Entre sus calles, avenidas y callejones se disponen una enorme cantidad de misiones de toda clase: encuentros para recolectar recursos, misiones de investigación, recolección y colección de elementos: la historia de **The Division** es muy rica en lore, el cual está en todos lados para ser recuperados por nosotros de una manera intuitiva y llevadera. Las misiones principales y secundarias, sin embargo, son la estrella. Más allá de poder jugarlas en cooperativo y con distintos niveles de dificultad -variando así las recompensas-, lo interesante es que cuentan con un desarrollo profundo, extenso, y distintos objetivos a cumplir. **The Division** no se siente como un grind constante, sino que se asegura de darle un peso específico a cada una de nuestras acciones, dejando de lado el aire repetitivo que caracteriza a este tipo de juegos, incluyendo a *Destiny*.

PLANES POSTLANZAMIENTO

Los jugadores tendrán ocasión de emprender nuevas misiones y nuevos desafíos dentro del marco argumental principal y el desenlace a través de misiones diarias y semanales, así como con eventos de *La Zona Oscura*. Además de estas actividades continuas, habrá dos actualizaciones gratuitas disponibles para todos los jugadores, que añadirán nuevas funciones y funcionalidades:

Incursiones: En abril, la primera actualización gratuita presentará una nueva actividad desarrollada específicamente para el juego en equipo. Los teams podrán poner a prueba sus habilidades a medida que se enfrentan enemigos que parecen imparables para conseguir armas y equipamiento de alto nivel. Esta actualización añadirá el intercambio del loot, que permitirá intercambiar objetos obtenidos durante una sesión de juego cooperativo.

Conflicto: En mayo, la segunda actualización incorporará funciones nuevas a *La Zona Oscura*, además de una nueva incursión en el icónico Columbus Circle.

TRES EXPANSIONES EN 2016

También se lanzarán tres expansiones de pago a lo largo del año y que estarán disponibles en el Season Pass, la versión Gold Edition y las ediciones Sleeper Agent y Collector's Edition del juego.

Expansión I - Underground: Disponible en junio, esta primera expansión importante permite a los jugadores explorar el desconocido mundo subterráneo de la ciudad de Nueva York. Los jugadores emprenderán una persecución a muerte de los enemigos con hasta otros tres agentes por el laberinto sin fin de túneles y conductos del metro de la ciudad.

Expansión II - Survival: Disponible este invierno, esta expansión retará a los jugadores a sobrevivir el mayor tiempo posible reuniendo provisiones esenciales en un entorno hostil.

Expansión III - Last Stand: El próximo verano surgirá una nueva amenaza por la que los jugadores y sus escuadras deberán estar listos para defenderse de un enemigo implacable.

La Zona Oscura -**Darkzone**- es otra de las grandes atracciones del juego: allí tendremos ocasión de conseguir el mejor equipo y loot, pero con un costo elevado ya que no sólo debemos enfrentar duros enemigos, sino también otros agentes que buscan lo mismo que nosotros; es la zona PvP del juego. En este aspecto la propuesta flaquea respecto a la oferta de la campaña principal: no hay indicio de eventos como raids ni distintos modos de juego, se siente como un elemento para buscar loot especial y nada más.



Destiny demostró que este tipo de juegos pueden cambiar radicalmente con el tiempo, por lo que resulta imposible emitir un juicio con un par de días de juego encima y nada más. Con **The Division** pasa lo mismo: no sabemos qué implicaciones tendrá **Darkzone** en el juego principal, ni tampoco qué eventos puede implementar **Ubisoft** sobre la marcha. Como sea, estamos ante un juego que a priori se siente estupendamente bien en nuestras manos, gracias a una jugabilidad pulida, con una cantidad demencial de contenido y opciones de juego que nos mantienen ocupados y con ganas de más.



Su confianza en la ejecución resultan en un producto que se siente como una obra completa que puede pararse en sus dos piernas, y que puede crecer todavía más con el contenido adicional. Si resulta ser el juego que prometió ser en su momento todavía es un misterio; mientras tanto, planeo seguir jugando ininterrumpidamente hasta que lo podamos resolver.



ANÁLISIS DESTACADO

Far Cry Primal

TEXTO FEDERICO CORONEL **@FEDEGUITAR**

Far Cry Primal

Del frío Himalaya a la salvaje prehistoria...

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE
GÉNERO
Acción/Aventura FPS
DESARROLLADOR
Ubisoft Montreal
DISTRIBUIDOR
Ubisoft
LANZAMIENTO
23 de febrero de 2016
PRECIO
USD$59.99
IDIOMA:
Textos en español y voces en "lengua Wenja"

Situado en la Edad de Piedra, **Far Cry Primal** nos pone en la piel de **Takkar**, un intrépido y solitario cavernícola, único sobreviviente de la tribu Wenja, con la intención de reconstruir su comunidad y crear un refugio seguro para su prosperidad luego de que sus antiguos compañeros fueran asesinados durante una cacería. Sin embargo, esto no será para nada fácil.

Rondando por las tierras de Oros, **Takkar** deberá sobrevivir a varios peligros: Tigres Dientes de Sable, Mamuts y a los miembros de Udam, la tribu rival que quiere exterminar hasta el último miembro de los Wenja cueste lo que cueste.

A simple vista **Primal** no parece un juego de la saga **Far Cry**, pero sin lugar a duda lo es. Si bien no cuenta con grandes explosiones, armas exóticas, vehículos ni extravagantes villanos como los otros títulos, **Primal** expone una de las principales esencias de la saga y más aplicada que nunca: **la supervivencia**.

Uno de los núcleos de la supervivencia, no sólo la nuestra sino también la de los Wenja, es el campamento base donde mediante la recolección de recursos podremos mejorar las distintas chozas para conseguir acceso a nuevas habilidades y sobrevivir a los ataques de los Udam y los distintos depredadores de la selva.

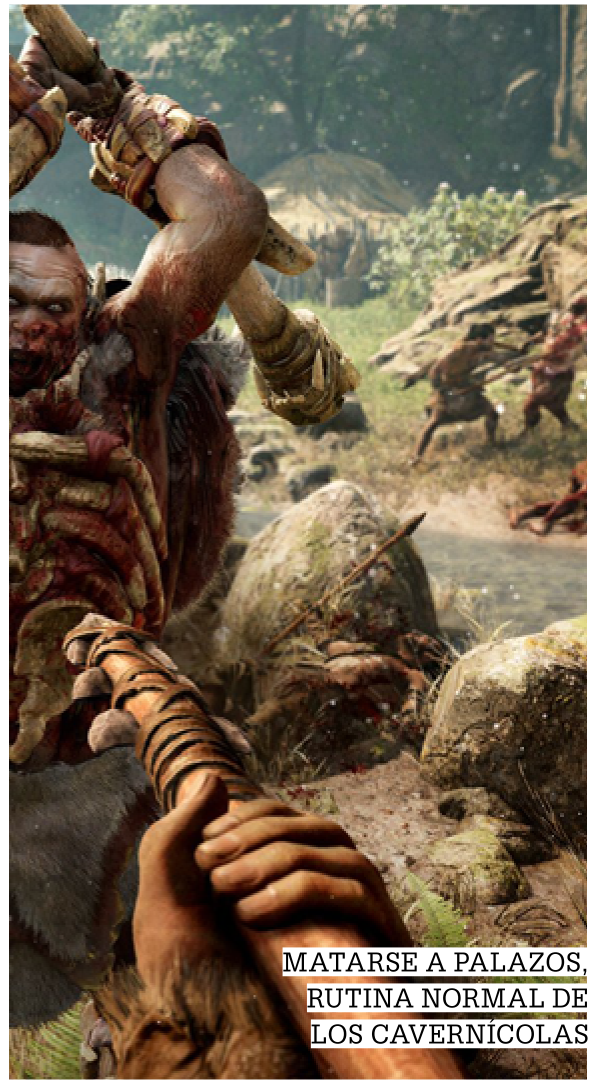
Durante el desarrollo de la historia nos encontraremos con nuevos personajes, cada una especialización propia que beneficiará al jugador en el progreso del campamento. Al utilizar los recursos recolectados (madera, rocas y pieles) podremos actualizar la cabaña en la que el personaje vive, desbloqueando nuevas y aún mejores habilidades.

Otra forma de mejorar el campamento es rescatando cavernícolas que fueron mantenidos como rehenes en una batalla contra los Udam y aparecen aleatoriamente en el mapa. Cuanto mayor sea la población del campamento Wenja, mayores serán los beneficios de los NPC, ya sea recolección automática de recursos o misiones secundarias para ganar XP y subir de nivel.

Sin duda, lo más llamativo de **Far Cry Primal** es la habilidad '*maestro de las bestias*' de **Takkar**, que permite domesticar y controlar algunas de las especies del juego, más de 15 animales para ser precisos, incluyendo animales raros con pieles exóticas y destrezas especiales. Cada tipo de animal tiene sus propias estadísticas, sigilo, velocidad y potencia, ofreciendo la opción de elegir un compañero que se adapte a nuestro estilo de juego.

> *Sin duda, lo más llamativo de **Far Cry Primal** es la habilidad 'maestro de las bestias', que permite domesticar y controlar algunas de las especies del juego.*



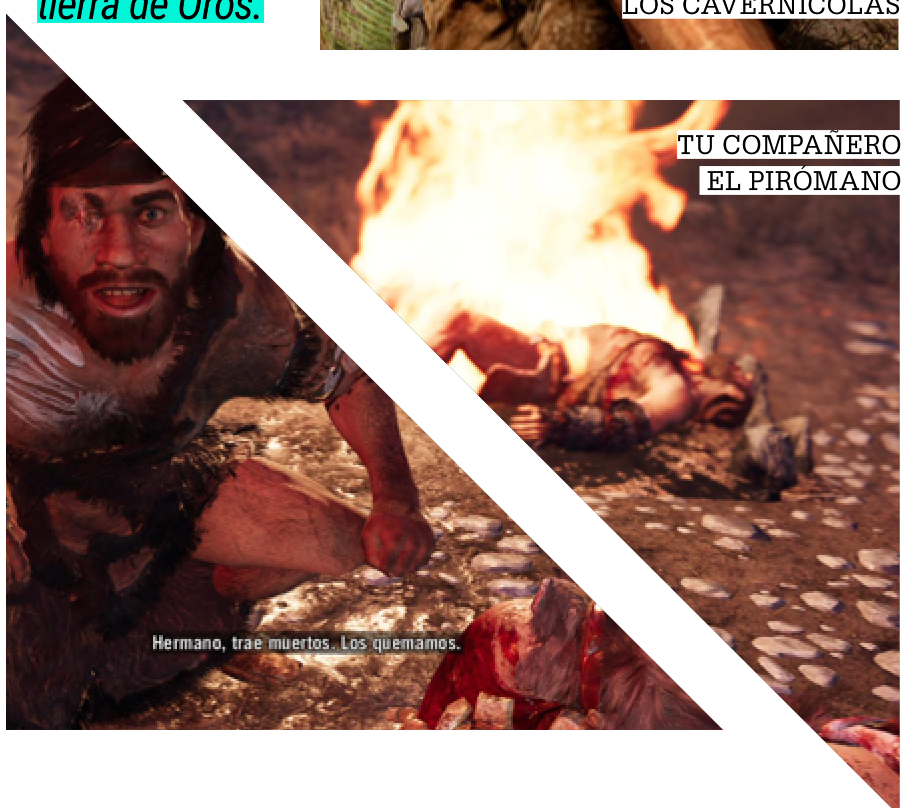


MATARSE A PALAZOS,
RUTINA NORMAL DE
LOS CAVERNÍCOLAS

EL DATO:
*Ubisoft usó en **Primal** la estructura del mapa de **Far Cry 4** para crear la tierra de Oros.*



LINDO PERRITO...
LINDO PERRITO.



TU COMPAÑERO
EL PIRÓMANO



UN MAMUT ES NUESTRO TANQUE DE GUERRA PARA MEDIDAS DESESPERADAS





ENEMIGO FEO SI LOS HAY...



PODREMOS IR AL FRENTE SIN IMPORTAR NADA, O...

Con bestias como osos o los smilodon se resuelve el tema del transporte.



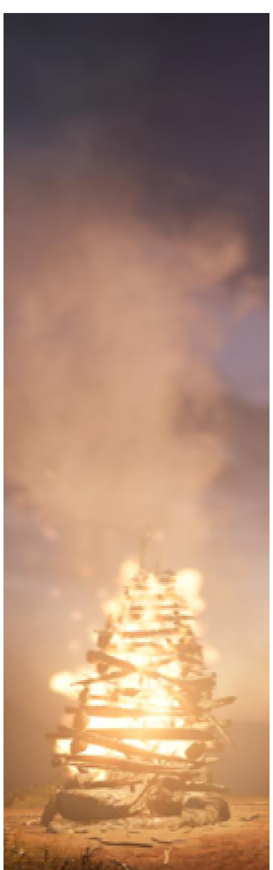
USAR EL SIGILO ES TAMBIÉN VIABLE EN LA SAGA FAR CRY

CONTROLAR UN BÚHO ES ÚTIL PARA OBSERVAR DESDE LA ALTURA



Si queremos destruir por completo un campamento enemigo, sin importar el desorden, la mejor opción será un oso; por otra parte, si lo queremos hacer sigilosamente y enemigo por enemigo, probablemente un lobo sea nuestra mejor elección.

Utilizando la misma habilidad además de llevar un animal como acompañante se puede controlar un búho para observar desde las alturas los campamentos enemigos, marcar su ubicación e incluso atacarlos lanzando bombas caseras. Esta función facilita por completo la creación de estrategias para organizar ataques a los campamentos enemigos y funciona como un reemplazo original y genial de los binoculares previamente vistos en otras entregas de la saga **Far Cry**.



El ciclo día/noche cumple un papel muy importante en la supervivencia. Durante el día cazar es más fácil, pero las presas son menos, más débiles y dejan pocos recursos; durante la noche los miembros más fuertes de la tribu Udam salen a atacar y los depredadores más feroces abandonan sus cuevas para cazar, llevándonos a una supervivencia más peligrosa, pero con mejores recompensas como animales exóticos (ya sea para cazar o domesticar).

En cuanto a la campaña principal, **Primal** presenta un nuevo y excelente enfoque de la historia con una narrativa no lineal, dando completa libertad sobre el orden en el que queremos realizar las misiones. A diferencia de los demás juegos, la campaña de **Primal** es que no cuenta con una sola historia sobre un solo personaje, sino con varias “mini-historias” de apróximadamente tres misiones cada una, relacionadas a cada uno de los especialistas que reclutamos para nuestro campamento. Por ejemplo tenemos la historia de Urki, un curioso cavernícola que acude a **Takkar** para que lo ayude con sus extraños experimentos; o Dah un miembro de la tribu Udam que se une a los Wenja luego de ser su prisionero.

Por otra parte, **Far Cry Primal** no cuenta con modo cooperativo ni multiplayer, su rejugabilidad se basa en una amplia variedad de actividades secundarias además de la campaña principal. Entre esas actividades se encuentran las misiones de caza; la mini-campaña secundaria **Legend of the Mammoth** en la que podemos jugar como un mamut; más de 100 coleccionables; zonas secretas con hilarantes easter eggs de *Assassin’s Creed* y *Far Cry: Blood Dragon*; guerras de tribus y mucho más.

> *“No cuenta con modo cooperativo ni multiplayer, su rejugabilidad se basa en una amplia variedad de actividades secundarias.*

En conclusión, **Far Cry Primal** es un buen juego que realmente logra lo suficiente para diferenciarse e incluso superar a algunos de sus predecesores. Presentando un montón de nuevas ideas y mecánicas, excelente música (cosa que por lo general todos los juegos desarrollados por **Ubisoft** suelen tener) y visualmente espectacular, **Far Cry Primal** es uno de los mejores juegos de acción de mundo abierto de los últimos tiempos arriesgándose a innovar con una época completamente nueva para los juegos de este género. **MUY BUENO**

Unravel

Un juego con corazón (de lana)

Texto Rocio Cordoba **@TaliZorah91**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, PS4, PC
GÉNERO
Plataforma
Puzzles
DESARROLLADOR
Coldwood Interactive
DISTRIBUIDOR
Electronic Arts
LANZAMIENTO
9 de febrero de 2016
PRECIO
USD$20
DATO EXTRA
Un solo jugador

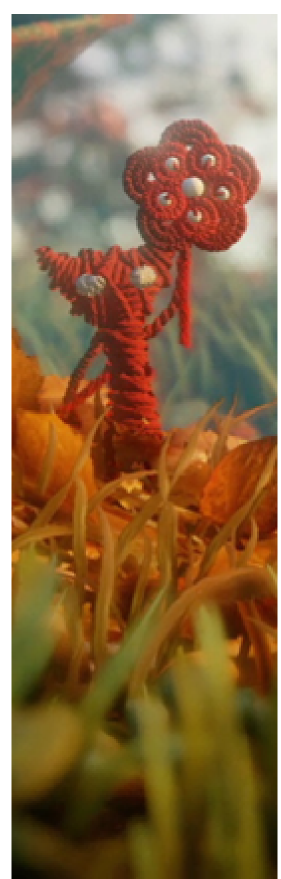
Díganme, ¿hay algo más adorable que un muñequito de lana explorando un bello mundo? Si respondieron “Sí”, es porque no tuvieron la oportunidad de jugar **Unravel**, que ha sido desarrollado por **Coldwood** –un pequeño estudio sueco– y lanzado este pasado 9 de febrero, donde nos toca controlar a **Yarny**, un pequeño muñeco hecho con un ovillo de lana roja que supo irse rodando de las manos de la amable anciana que se ve apenas comienza el juego. **Unravel** literalmente significa “desenmarañar” (se podría interpretar también como “desenrollar” o “desovillar”).

La premisa básica es más que obvia: El jugador debe recorrer las pantallas sorteando los diferentes puzzles que se le presentan, intentando evitar que **Yarny** se desenrolle al punto de no poder seguir adelante. Los puzzles no son exageradamente complicados, sólo demandan algo de tiempo y atención, un poco de habilidad y deseos de avanzar; se basan en la física y el timing en más de una ocasión, y pueden resultar un poco frustrantes para quienes no sean jugadores asiduos. **Unravel** es un gran juego para divertirse ejercitando el cerebro y deleitando los sentidos. Quizás sea el tipo de videojuego ideal para introducir tanto a niños como adultos al mundo del gaming actual.

Durante su presentación en la Conferencia de la E3 2015 el Director Creativo, Martin Sahlin, habló sobre **Unravel** mientras sujetaba entre sus manos el característico muñeco. Este hombre, con voz y manos temblorosas, contó sobre el deseo de **Coldwood** de hacer juegos que atrapen y hagan que el jugador sienta. Y ciertamente lo lograron con **Yarny**, este muñeco inocentemente humanizado que se maravilla y asusta con lo que sucede a su alrededor, que demuestra compasión y tristeza, complementan el traspaso de emociones creando ambientes evocadores en lo visual con un excelente soundtrack.

Es así como Sahlin, algo tímido, explicó que la lana roja representa el amor y se va desenrollando a medida que se aleja de sus seres y lugares amados.

No cabe duda de su toque nostálgico, a medida que avanza el juego se va descubriendo lo que sucedió con esta familia. Vemos a **Yarny** recorrer la casa de la anciana, revisitando recuerdos a través de las fotos que va encontrando. Cada fotografía cuenta algo y pasea al personaje por bellos y memorables paisajes, exponentes de buenas épocas, así como también por lugares más bien sombríos que hablan de destrucción y tristeza. Es notable como to-



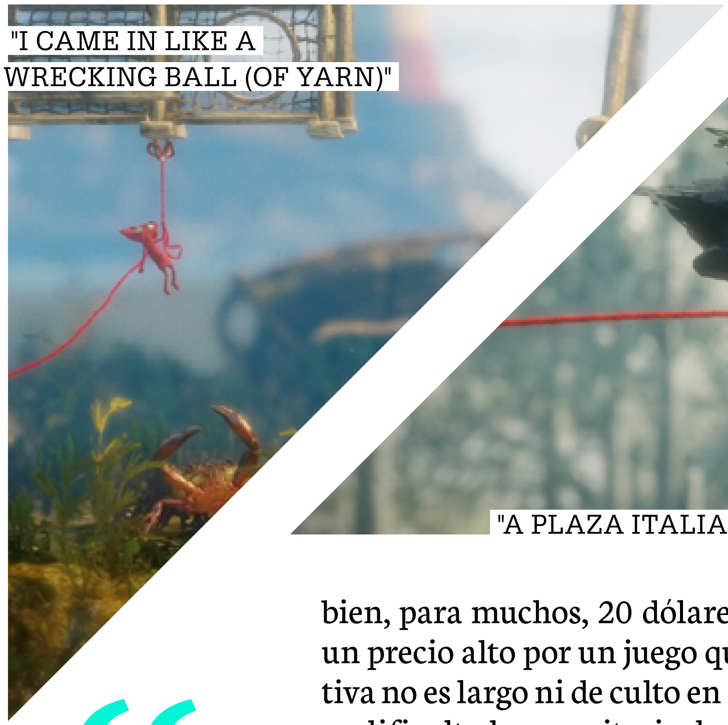
dos estos sentimientos y sucesos se transmiten claramente, siendo la historia otro puzzle para ir armando a lo largo de las horas jugadas.

Las pantallas son variadas y abarcan desde la hermosura de bosques hasta la inmundicia de oficinas abandonadas a su suerte. Como es de esperarse debemos ser cuidadosos no sólo de no desenrollar de más a nuestro lanudo amigo, sino también de las caídas desde lugares demasiado altos y algunos que otros peligros. Si se tiene vaga idea de cómo funciona la física del mundo y se es un poco ducho en esto de razonar, **Unravel** no presenta mayores desafíos más que usar la lógica y algo de habilidad pudiendo considerarse hasta corto en duración. Algunos retos son más complejos que otros, pero a no desesperar por que no son imposibles de superar. Lo más tedioso sería hacer el 100% del juego, que de ninguna manera es requisito indispensable para disfrutarlo, pero sí le agrega un plus interesante.

Unravel es la clase de juego que se debe experimentar, no tiene desperdicio, especialmente si te gustan los plataformeros con puzzles y monigotes antropomórficos adorables. Si bien, para muchos, 20 dólares tal vez sea un precio alto por un juego que en definitiva no es largo ni de culto en el sentido de su dificultad, es meritorio destacar sus excelentes gráficos, hermoso arte, la música que acompaña de maravilla, y la manera en que está cargado de sentimientos.

En definitiva, **Unravel** es un juego divertido que no revoluciona ni innova, pero que de todas formas vale mucho la pena y hasta emociona. Nuestro veredicto: Cuatro amigurumis tejidos a crochet.

MUY BUENO



"I CAME IN LIKE A WRECKING BALL (OF YARN)"



"A PLAZA ITALIA POR FAVOR!"

“*Unravel es la clase de juego que se debe experimentar, no tiene desperdicio, especialmente si te gustan los plataformeros con puzzles y monigotes antropomórficos adorables.*”



ESE INCÓMODO MOMENTO CUANDO QUEREMOS ABRAZAR A YARNY A TRAVÉS DE LA PANTALLA

The Walking Dead: Michonne

Miapocalipsis, Mikatana

Texto Federico Lo Giudice **@okelfo**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE, IOS, ANDROID
GÉNERO
Aventura gráfica
Novela visual
DESARROLLADOR
Telltale Games
DISTRIBUIDOR
Telltale Games
LANZAMIENTO
23 de febrero de 2016
PRECIO
USD$14.99 el season pass de tres episodios

La empresa desarrolladora **Telltale Games** retoma la serie que los puso en el mapa para revisitar el universo de **The Walking Dead** (TWD para abreviar) con una tercera temporada titulada **The Walking Dead: Michonne**. Con el primer capítulo recién lanzado, los muchachos de Telltale buscan apartarse de los personajes que se vieron en las dos primeras temporadas, y eligieron tomar a uno de los personajes de la serie de televisión para protagonizar los tres nuevos episodios.

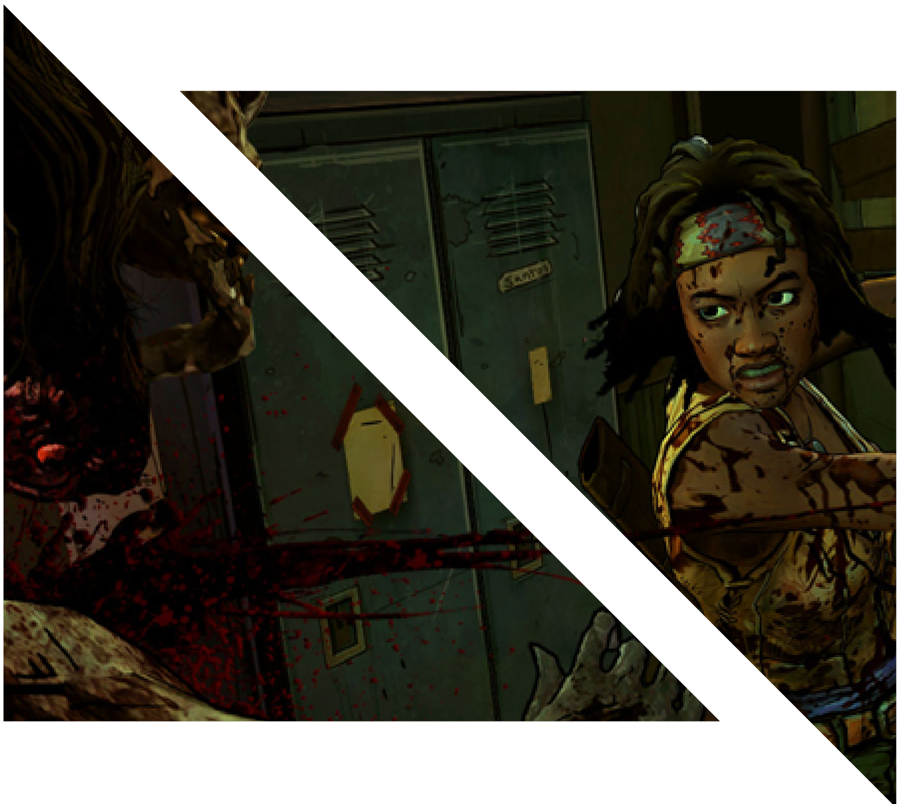
TWD: Michonne es, como la mayoría de los games de **Telltale**, una novela interactiva con eventos quicktime y toma de decisiones que afectan algunos de los eventos del juego. En este controlamos a **Michonne**, quien en la serie de TV es interpretada por **Danai Gurira**, pero **en el videojuego tiene la voz de Samira Wiley** (Poussey Washington en la serie *Orange Is The New Black).*

El primer capítulo se lanzó el pasado 23 de febrero y tendrá un total de tres episodios que se estrenarán en abril y mayo respectivamente. En estas entregas se profundiza sobre el momento en el que **Michonne** pasó alejada del grupo de Rick Grimes en la serie de TV, y el por qué de su regreso; es decir, esta no es una historia de origen, no se volverá a ver los primeros días del apocalipsis zombie, sino un mundo ya sumido en pleno caos. La idea de esta serie es, por un lado, hacer de nexo entre las primeras temporadas del videojuego con algunas referencias, eventos y personajes, y por otro, tender más puentes que conecten a los videojuegos con el programa de televisión.

En **TWD: Michonne**, la protagonista -que vive constantemente flashbacks de su pasado y se planeta si la vida como la conoce vale la pena- se encuentra con un nuevo grupo de sobrevivientes, quienes afirman tener todo solucionado a la hora de enfrentarse a los zombies. Si te suena conocido no estás solo, pues es la típica fórmula Walking Dead, de acá en adelante sabés más o menos cómo se desarrollan los eventos. Pero aún así, el juego vale la pena y eso es porque **Michonne** es un gran personaje.

Como en toda aventura de **Telltale Games**, hay momentos fijos donde va a pasar lo que tiene que pasar. El verdadero truco y artilugio de la serie es crear en el jugador la ilusión de poder elegir y tener agencia en este mundo virtual. Si bien sobre el final las decisiones no pesan tanto, es entretenido poder elegir respuestas entre una **Michonne** nihilista -que descree de todo y todos- o una valiente y optimista chica armada con una espada convencida de que todo se solucionará con esfuerzo, paciencia y un par de cortes

> “ *Este título no tiene una historia original o novedosa, pero darle al jugador la posibilidad de expresarse es lo que lo hace entretenido.*





¡GORE! ¡SANGRE! ALTO MANJAR PARA LOS MOSQUITOS

de katana a los zombies adecuados.

Este título no tiene una historia original o novedosa, pero darle al jugador la posibilidad de expresarse es lo que lo hace entretenido.

Lo que más destaca en este juego son las secuencias de acción, creadas con una calidad increíble y a la altura de los mejores momentos de *Tales From The Borderlands* y *The Wolf Among Us*. Estas secuencias están entre lo más fluido y natural en materia de acción que Telltale haya creado, pero si uno ya conoce cómo viene trabajando el estudio tampoco se llega a sorprender demasiado, y eso es lo que más le pesa a **TWD: Michonne**: todo ocurre exactamente como se espera. Incluso el planteo como videojuego ya está volviéndose reiterativo: protagonista negro/a intenta armar un grupo que termina cayendo más por los humanos que por los zombies.

En definitiva, para ver cómo termina la historia y qué vuelta de tuerca le dan a la trama, habrá que esperar a que salgan los otros dos capítulos en abril y mayo.

Por el momento se puede decir que **TWD: Michonne** es efectivo, entretenido, pero más de lo mismo. **ACEPTABLE**

EL DATO:
El juego iba a lanzarse como DLC para la segunda temporada.



"A VER... UNA BALA... FALTAN... CHOTOMIL ZOMBIES MÁS..."

Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2

Vegetables vs. Fiambres

Texto Federico Coronel **@Fedeguitar**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
XBOX ONE, PS4, PC
GÉNERO
Acción táctica
DESARROLLADOR
PopCap Games
DISTRIBUIDOR
Electronic Arts
LANZAMIENTO
23 de febrero de 2016
PRECIO
USD$59,99
1-24 JUGADORES
Competitivo: 24 online
Co-op: 4 online o 2 local

Garden Warfare 2 es la secuela del third-person shooter lanzado en febrero del 2014, **basado en el popular tower defense Plants vs. Zombies.** La primera entrega de Garden Warfare fue todo un éxito y logró sorprender al público con su divertida e innovadora transformación a un tipo de juego completamente distinto al original que ahora está de regreso con mucho más.

A simple vista **Garden Warfare** parece pobre en comparación con su gigantesca secuela. Esta vez no sólo hay una amplia variedad de actividades single-player para disfrutar, sino que también los modos multiplayer y otros contenidos aumentaron y mejoraron un 100% en comparación a la primer entrega.

Comencemos por lo primero que se ve al ejecutar el juego, **Backyard Battleground**, el centro y un espacio social (similar a La Torre de Destiny), donde se puede acceder a todas las actividades que ofrece el juego: tiendas, personalización de personajes, misiones e incluso luchar con y contra otros jugadores y la IA.

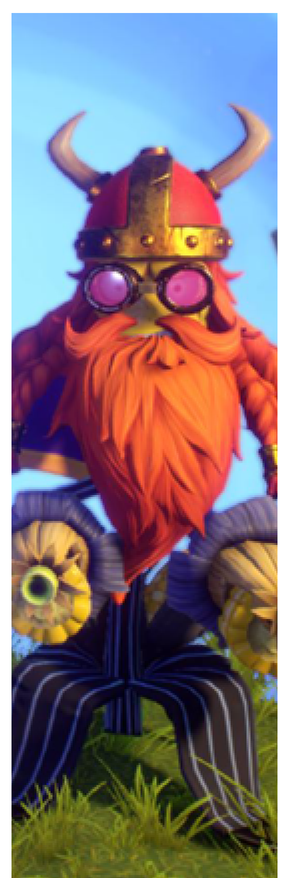
Backyard Battleground se divide en tres zonas: la base de **Crazy Dave (Plantas)**, la base de **Dr. Zomboss (Zombies)** y **la plaza central** donde los NPC combaten hasta el fin de los tiempos por el control de La Bandera del Poder (modo de supervivencia infinito donde la dificultad va incrementando con el paso del tiempo).

Garden Warfare 2 soluciona dos de los problemas más criticados de la primera entrega; la falta de modos single-player y la opción de crear partidas versus privadas para jugar contra amigos.

Actualmente el juego presenta dos campañas, una para cada equipo, con más de 15 misiones que principalmente están enfocadas como una introducción/tutorial a los distintos modos y personajes sin ningún tipo de historia salvo la clásica rivalidad entre **Plantas y Zombies**.

Lo más importante del modo campaña es que una vez finalizado nos da acceso a **Infinity Time,** el verdadero desafío del juego donde tomamos control de un robot gigante para luchar contra infinitas oleadas de Gnomos (SÍ, INFINITAS) sin regeneración de vida, con el objetivo de desbloquear los accesorios y personajes más extravagantes de la galaxia.

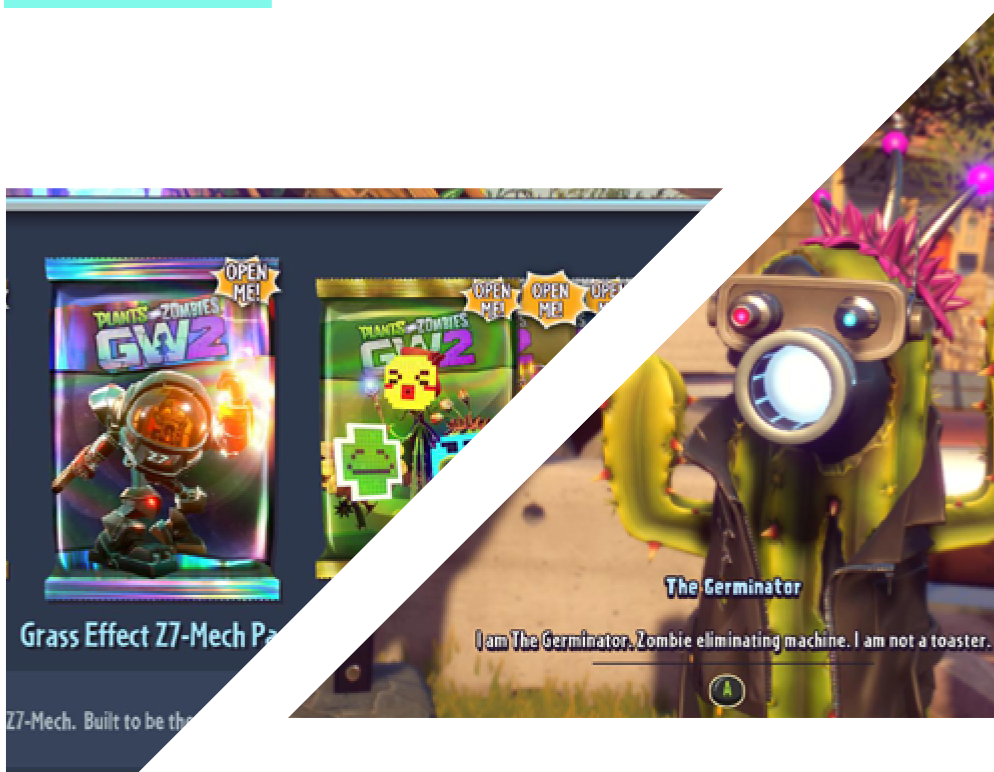
En cuanto a los modos multijugador podemos elegir entre los clásicos **Team Vanquish** y **Gardens & Graveyards**; los post-lanzamiento de **Garden Warfare 1 Vanquish Confirmed**; **Gnome Bomb** y **Suburbination** más el nuevo modo **Herbal Assault**; la variable de **Gardens & Graveyards** en la que las plantas atacan la base Zombie y ellos defienden.



Para los que prefieren el cooperativo, **PopCap Games** innovó el modo por oleadas Garden Ops para cuatro jugadores agregando nuevos desafíos y jefes, además de la nueva variable **Graveyard Ops** donde los Zombies se defienden de las plantas con ayuda de sus torretas y habilidades.

Otra de las grandes funciones que incluye **Garden Warfare 2** es la de poder transferir nuestros personajes del primer juego y sus variables sin necesidad de desbloquear cada una de sus habilidades. Por supuesto, también presenta nuevos personajes para ambos equipos -**Kernel Corn, Rose y Citron**- destacándose del resto de las plantas que vuelven con habilidades únicas que se sientan totalmente diferente a las cuatro plantas originales. Lo mismo pasa con los nuevos zombis, el Imp con su robot gigante Z-Mech, Super Brainz con sus habilidades de superhéroe y el pirata armado hasta los dientes con su poderoso cañón.

El sistema de XP y niveles fueron completamente rediseñados, anteriormente para subir de nível había que completar cierta cantidad de desafíos mientras que en el nuevo sistema sólo hay que conseguir XP como en cualquier otro juego.



“ **Garden Warfare 2** *es un gran juego, súper adictivo que ofrece algo nuevo para hacer y que, además, tiene el doble de contenido que la primera entrega.* ”

En conclusión, **Plants vs Zombies: Garden Warfare 2** es un gran juego, súper adictivo que ofrece algo nuevo para hacer y que, además, tiene el doble de contenido que la primera entrega. A pesar de que por momentos sólo se siente como el mismo juego (*GW1*), pero mejorado; o simplemente lo que debería haber sido el primer juego. Realmente se nota como **PopCap Games** prestó mucha atención a las críticas del juego original implementando y arreglando todo lo que la comunidad quería ver. ◢ **MUY BUENO**



SÍ, EN GLITCHY FRAMES SE ROMPEN LOS JUEGOS!



Firewatch

¿Guardabosques Simulator?

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



FICHA TÉCNICA

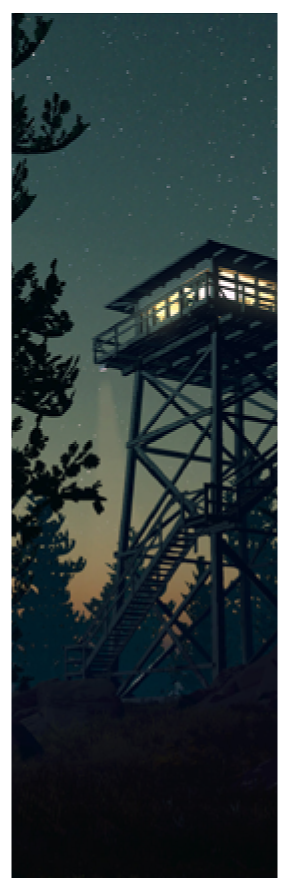
PLATAFORMA
PC, PS4
GÉNERO
Aventura
DESARROLLADOR
Campo Santo
DISTRIBUIDOR
Panic Inc
LANZAMIENTO
9 de febrero de 2016
PRECIO
USD$20
DATO EXTRA
Pueden imprimir el mapa para jugar en co-op

Firewatch es un juego que no llega a ser un juego, y a su vez es mucho más que eso. Es una experiencia que no representa un desafío: no hay obstáculos, no hay puzzles y el gameplay es demasiado simple y básico. Por estos puntos es por lo que inicialmente no parece que fuera un juego, pero si se va a lo objetivo, no deja de ser un videojuego. Quien haya jugado **Firewatch** el mismo día que salió, sin informarse de qué trata, esperando un sandbox con eventos aleatorios, se habrá llevado una gran sorpresa al encontrarse con una historia muy rica e inmersiva.

Los gráficos sin ser hyper-realistas generan una muy buena sensación de inmersión, pero a su vez el estilo de arte permite alejarnos de todo y nunca olvidar que lo que estamos experimentando es fantasía. Sin embargo, el sonido sí es muy inmersivo ya que tiene una calidad de audio excelente y mucha atención a los detalles del entorno. Además, se acentúa por una gran banda sonora magnífica (la cual se puede adquirir en Steam).

El juego comienza con un texto que va explicando hechos de la vida del personaje, **Henry**, y nos hace tomar decisiones sobre lo que cuenta, algunas mundanas y otras complejas con grandes repercusiones, pero que siempre terminaran en que Henry acepte este trabajo de verano en el Bosque Nacional de Shoshone. Nos encontramos con una nueva mecánica -el walkie talkie- que tiene un sistema muy intuitivo para comunicarnos con nuestra jefa, **Delilah**, con quien tenemos nuestra primer conversación. Delilah nos empieza a explicar sobre nuestro trabajo, cuando nos vemos interrumpidos por el avistamiento de fuegos artificiales; ella da la orden y el jugador va a investigarlo. En el camino de regreso nos encontraremos con una figura misteriosa que más tarde desaparece, y desde este punto toda la narrativa del juego va a girar en torno a una misma sensación que nos acompañará durante el resto de nuestro viaje por **Firewatch**.

A medida que se va avanzando en la historia, se empieza a crear afinidad con Delilah, y ambos personajes se vuelven cada vez más cercanos comentando cosas del pasado y de sus vidas, pero también, si el jugador lo prefiere, se puede ocultar cierta información a Delilah. Este sistema de narración es muy interesante porque se puede elegir cuánto queremos saber sobre el personaje; podemos hablar lo mínimo indispensable con la jefa o reportar cada cosa que veamos. En la mayoría de los casos las conversaciones se sienten muy naturales, están bien guionadas y la actuación





¿CO-OP? EHH... ¿POR QUÉ NO? SOLO IMPRIMÍ EL MAPA PARA PONER TU AMISTAD A TRABAJAR EN EQUIPO... **DESCARGALO ACÁ**!

de voz es muy buena. Aquello incentiva a seguir avanzando por varios motivos que pueden variar según cada jugador.

Centrándonos en los puntos negativos del juego, la duración es bastante corta (unas cuatro horas) y desafortunadamente carece de muchos objetivos extra. Si bien se puede explorar un poco, son mínimos los lugares que la historia principal no recorre de por sí. La corta duración de la experiencia es algo que se puede criticar, pero el punto principal a mencionar es que -a pesar de su nombre- en ningún momento uno se siente como un guardabosques (*Firewatch*), ya que el juego se saltea semanas enteras para favorecer la continuidad de la historia (hubiera sido muy interesante responder a cosas simples de vez en cuando o tener más libertad para recorrer el bosque). Por otra parte, el juego ofrece poca rejugabilidad, que si bien se puede tomar distintas decisiones que lleven a distintos diálogos, los eventos principales de la historia son los mismos cada vez que la jugamos.

> “*Las conversaciones se sienten muy naturales, están bien guionadas y la actuación de voz es muy buena.*”

A pesar de todo, encontrarán un juego único que presenta una historia emocionante, de manera distinta y novedosa. A diferencia de la mayoría de los juegos, **Firewatch** no "termina" cuando leemos los créditos, ya que resulta en una experiencia que se queda con el jugador por días. La sensación de terminar este juego es similar a la de terminar una serie o un libro, invitando a la reflexión sobre lo vivido; si bien el contenido del juego es un poco escaso para los 20 dólares que pide, no cabe duda de que se priorizó la calidad sobre la cantidad. **BUENO**



EL WALKIE TALKIE ES TU MEJOR AMIGO



"TE LLAMARÉ LEONARDO... O DONATELLO, AÚN NO LO DECIDO"

Obliteracers

¡Vamos a necesitar una pantalla más grande!

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
GÉNERO
Carreras
DESARROLLADOR
Varkian Empire
DISTRIBUIDOR
Deck13
LANZAMIENTO
24 de febrero de 2016
PRECIO
USD$15
DATO EXTRA
Saldrá en PS4 y X1
a finales de 2016

Obliteracers es la propuesta de **Varkian Empire** al multijugador local de autitos. Tomando un concepto similar al del clásico *Micro Machines*, con funciones y mecánicas completamente nuevas y muy interesantes, que le agregan mucho a la experiencia de juego, permitiendo jugar con hasta 16 amigos en la misma pantalla, para esto el juego nos permite usar tanto gamepads como smartphones, tablets y notebooks como controles extra.

El primer punto a destacar es que **Obliteracers** NO es un juego de carreras, su centro es el combate vehicular dentro de un circuito, usando las variadas armas que el juego ofrece en forma de power-ups, donde el vehículo del jugador que se destruya, caiga del circuito o se quede atrás, pierde. Tiene cuatro modos de juego: Tres sobre eliminar a la competencia y el cuarto modo donde debemos sobrevivir para ganar puntos.

Hay dos mecánicas de juego nuevas que le dan mucha estrategia a la partida: el escudo y la absorción de power-ups. El jugador tiene un escudo a su disposición que lo protege de los ataques de las armas, pero mientras esté activado no puede acelerar ni frenar, también puede absorber un arma en lugar de agarrarla para regenerar la salud.

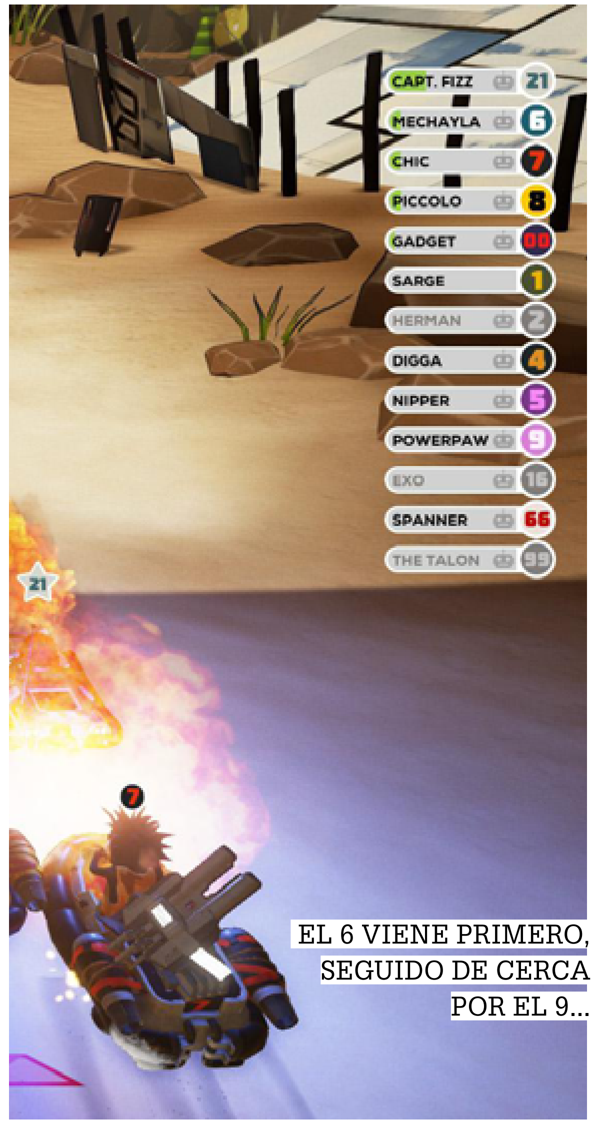
Adicionalmente a poder jugar en multijugador local, el juego tiene un modo de campaña muy pobre; ofrece simplemente carreras con bots que sirven para acostumbrarse al juego, pero nada más. Si bien se puede jugar en multijugador online, el juego local con muchas horas de rejugabilidad es el fin con el que se diseñó **Obliteracers**, y para esto le da a los jugadores muchas herramientas: tres velocidades para los vehículos, 12 circuitos (que mediante versiones espejadas y en reversa se lleva a 48 trazados) y más de 30 modificadores de juego que pueden ser desde sacar el escudo o algún arma del circuito, a cosas tan descabelladas como que el piso dañe los autos o agregar un botón de autodestrucción. Además se dispone de modificadores diseñados para ayudar a quienes van perdiendo, ideal para jugadores novatos.

Al juego se le puede criticar la falta de variedad musical y de skins de multijugador –solo tiene cuatro que se repiten con leves modificaciones– además de la poca variedad de armas y circuitos que fallan a la hora de estimular la rejugabilidad de **Obliteracers**. Por último, por más genial que pueda parecer, tener 16 jugadores en una misma pantalla resulta un poco caótico.

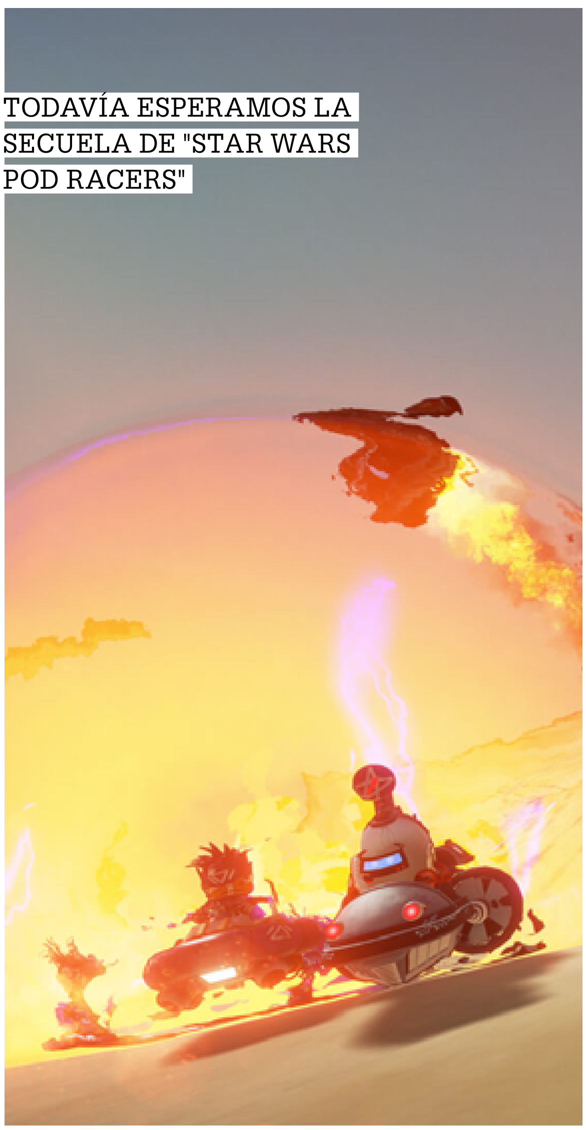
Este es un juego que se debe jugar con amigos para disfrutarlo, y esto no es algo malo, porque **Obliteracers** sabe lo que quiere ser y lo logra con éxito. **BUENO**

> “*Obliteracers NO es un juego de carreras, su centro es el combate vehicular dentro de un circuito, usando las variadas armas que el juego ofrece.*”





EL 6 VIENE PRIMERO, SEGUIDO DE CERCA POR EL 9...



TODAVÍA ESPERAMOS LA SECUELA DE "STAR WARS POD RACERS"

Ver también:
"10 juegos para irte a las manos con tus amigos"



Undertale

El RPG en el que no tenés que destruir a nadie

Texto Catalina Ecruteak **@manatits**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC
GÉNERO
RPG
DESARROLLADOR
Toby Fox
DISTRIBUIDOR
Toby Fox
LANZAMIENTO
15 septiembre de 2015
PRECIO
USD$10
DATO EXTRA
Podría llegar a Wii U

Lo mejor que podés hacer antes de jugar **Undertale** es tratar de no investigar nada de su brillante narrativa, sus geniales personajes, ni sus locas sorpresas. Este título indie salió hace sólo cinco meses y ya es un favorito del 2015 y probablemente del 2016 también. ¿Alguna vez pensaste qué pasaría si alguien cruzara un RPG con un "*bullet hell*"? ¿No? Bueno, eso es **Undertale**. Eso y algunas cosas más.

Todo comienza hace mucho tiempo, en una época en la que en la Tierra vivían en paz los humanos y los monstruos. Luego estalla una cruel guerra entre ambos grupos, y los monstruos, vencidos, son sellados bajo tierra con un hechizo. Muchos años más tarde, un joven humano cae por accidente a este fascinante mundo subterráneo.

El juego fue creado casi en su totalidad por **Toby Fox**, fanático del **EarthBound** y conocido en el fandom por su *Halloween Hack*. Supo ser, además, músico para Homestuck, el bizarrisimo webcomic de Andrew Hussie. El arte de **Undertale** fue responsabilidad de **Temmie Chang**, quien diseñó junto con Toby la gran mayoría de los personajes.

Undertale recibe claras influencias de **Earthbound**, siendo un RPG en el estilo gráfico de los juegos de antaño. Los menúes y botones son muy simples, mientras que el diseño de los mapas y los personajes es, por momentos, clásico (cosas que no te sorprende encontrar en un videojuego), y muchas otras veces sorprende por lo distinto, por lo original, o simplemente por lo feo. El juego integra las cosas feas como parte de un mundo imperfecto, y en eso radica su encanto: hay cosas que sólo funcionan dentro del universo de **Undertale**, el "*Underground*".

El *overworld* es muy similar a otros RPG similares, solo que con chistes y sorpresas en cada rinconcito. Las peleas están configuradas como random encounters (salvo los bosses, duh), en los que se dan cuatro opciones: *Fight, Act, Item* y *Mercy.* Hasta acá el fichín parecía uno más del montón, pero este es el momento en el que se separa de la masa para lograr algo muy fresco. La opción *Fight* es para atacar, *Item* es para ver tu inventario. Pero las interesantes son las otras dos: *Act* te lleva a un menú que permite interactuar directamente con los "enemigos" mediante acciones prefabricadas, como "abrazar" o "coquetear", lo cual puede cambiar por completo el rumbo de la pelea (¡Y a veces hasta del juego entero!). *Mercy*, por otro lado, da dos opciones: "*Spare*" que significa "perdonar", y "*flee*", para escapar. Las peleas se pueden llevar de tal forma que uno, esquivando todo y





actuando de la manera correcta, deje al monstruo sin ganas de pelear y lo “perdone” terminando así el encuentro. Cada personaje y cada pelea son muy diferentes; cada uno tiene su propia personalidad y estilo de lucha.

El juego cambia drásticamente según uno juegue de forma piadosa o decida ser un “genocida”, como se le llama al camino que uno sigue si decide no dejar a nadie con vida. Es recomendable elegir este camino sólo después de haber visto los otros finales, porque hay cosas que pierden el sentido. Durante el juego vas a encontrar muchas veces la palabra *Determination*, la cual vas a necesitar para llegar al final de la historia. Es una energía muy importante en el *Underground* así que ¡no la pierdas!.

Otra cosa que hace brillar al juego es el humor; **Undertale** conoce a su público y lo trata con complicidad. El mismo **Toby** admitió en su Twitter -pocos días después del estreno del juego- que la razón por la que es tan fácil identificarse con él es porque él mismo se considera parte del target al que va dirigido. Por momentos absurdo y ridículo, por momentos ingenioso, hasta llega a reírse de sí mismo. El juego tiene, en materia de humor, un poquito para cada público.





“

Lo que hace brillar al juego es el humor; Undertale conoce a su público y lo trata con complicidad.



Mucho del humor del juego parte del “*shitpost*” (un tipo de post que se hace en internet a partir de los pensamientos sin filtro) a menudo con pésima gramática o contenido incomprensible, pudiendo ser una teoría tonta, un pensamiento que tuviste en la ducha o simplemente un chiste recurrente y muy malo que no tenés pensado dejar ir.

La música del juego es excelente, dan ganas de escucharla mil veces. Tiene muchos elementos de los queridos juegos de 8 y 16 bits, con muchas cosas más actuales. La fusión es perfecta, se siente totalmente natural y causa una sensación rara como de nostalgia, pero por algo que no existió.

Undertale es, finalmente, un poco más que un juego. Es una experiencia. Tal vez suene un poco exagerado si todavía no lo jugaste, pero mejor que lo descubras por tu cuenta. **DISTINTO**



Este sprite del progragonista es asimétrico y medio deforme, pero por eso funciona.







Los sprites del juego muchas veces tienen como pequeños “descuidos” que le dan al juego su encanto.

Project CARS

Stanceworks Track Expansion

La dosis mensual de octanos

Texto Matías Puga **@ThatPBloke**



FICHA TÉCNICA

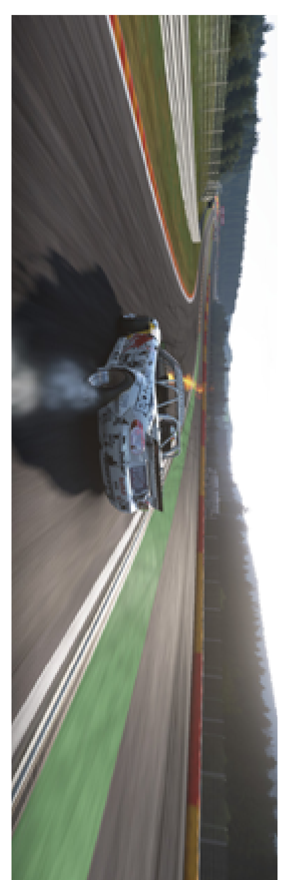
PLATAFORMA
PC, PS4, XBOX ONE
GÉNERO
Automovilismo
DESARROLLADOR
Slightly Mad Studios
DISTRIBUIDOR
Bandai Namco
LANZAMIENTO
29 de enero de 2016
PRECIO
USD$5,50
DATO EXTRA
Contenido: 4 Autos, 1 Circuito

Desde su lanzamiento el 7 de mayo del 2015, los desarrolladores de **Project CARS** se pusieron como meta, a pesar de estar trabajando ya en la secuela, lanzar nuevo contenido mensual para su juego, ya sea con un auto gratuito para todos los usuarios o packs de autos y circuitos pagos. Este es el caso de **Stanceworks Track** que incluye un circuito de calle y cuatro coches, además del vehículo gratuito.

KTM X-Bow R: **X-bow** (pronunciado "Crossbow" o ballesta en español) es el primer vehículo de cuatro ruedas producido por la constructora australiana **KTM**. Con un peso de casi 800 kilos y 300 caballos de fuerza, el **X-Bow R** alcanza una velocidad máxima de 231 kilómetros por hora (km/h) y acelera de 0 a 100 en escasos 3,9 segundos. Bajo ningún concepto es un auto malo en el juego, pero compite contra el Ariel Atom 300 y el BAC Mono, ambos con mejores prestaciones y visualmente más atractivos. Sin embargo el **X-bow** es el único de estos tres que posee una caja de cambios manual.

BMW Serie 1 M-Coupé Stanceworks Edition: ¿Es simplemente una versión modificada del **Serie 1 M** que ya está en el juego con algunos upgrades estéticos y de potencia? A priori parece que sí, pero las mejoras de **Stanceworks** llevan a este **BMW** a una nueva clase. Incrementando la presión de los turbos se logró que el motor de 6 cilindros pase de 300 a 460 caballos de fuerza, el usuario cuenta también con un sistema de recuperación de energía que le permite usar 50 caballos extra por hasta ocho segundos. Si bien la aceleración se ve marginalmente incrementada, esta versión del auto brilla por tener una velocidad punta de 50 km/h mayor gracias a un sistema de recuperación de energía, ayudado por su alerón que agrega mucha estabilidad y carga aerodinámica pasando los 200 km/h. A pesar de todo, al encontrarse en la misma clase de autos que el Mercedes SLS AMG o el Audi R8 V10 plus no tiene armas suficientes para competir dentro de la grilla.

BMW 2002 Turbo Stanceworks Edition: El único auto de turismo histórico del pack compartiendo clase con el Ford Escort RS 1600 del '72 y el Mercedes 300SEL 6.8 AMG del ´71. Este **BMW** del '73 (el "2002" del nombre no es por el año) no es el más poderoso de su clase, pero lo que le falta en potencia lo compensa en maniobrabilidad y estabilidad, gracias a su repartición de peso casi perfecta de 49/51. Es uno de los autos más interesantes del pack ya que agrega color a una categoría un poco olvidada y logra complementarse muy bien con el circuito.



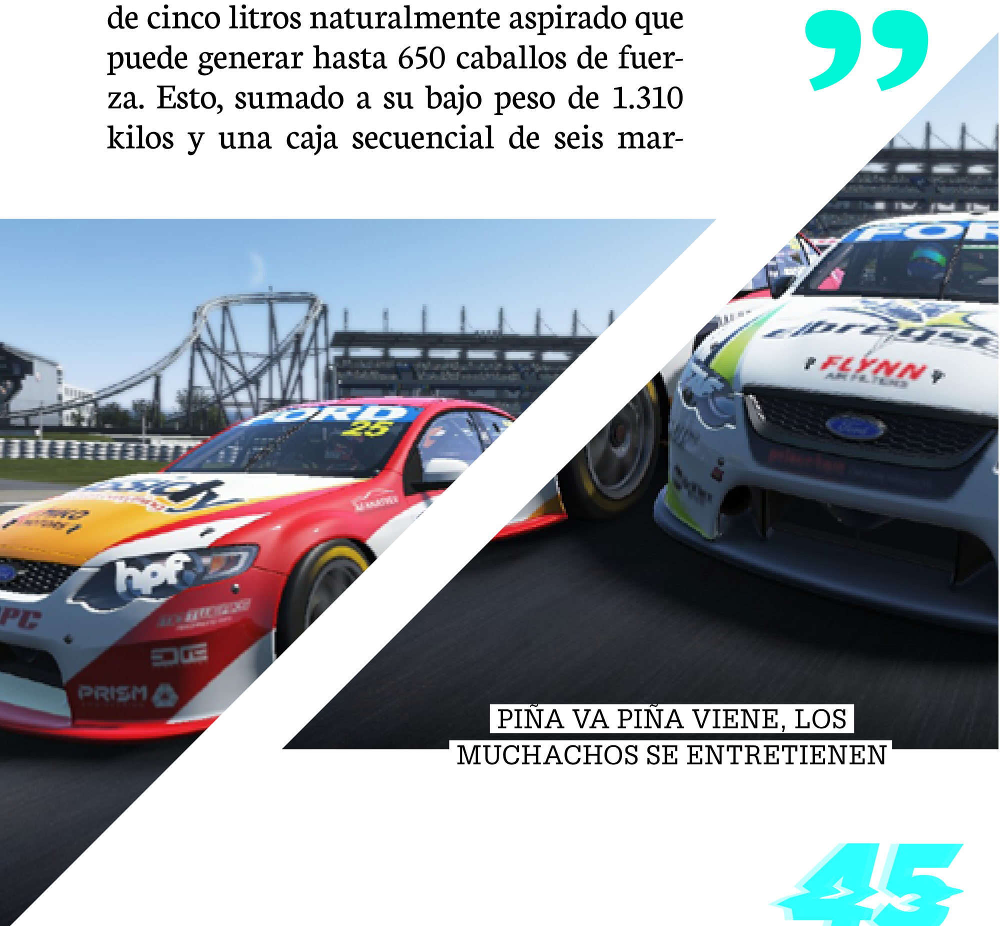


MX-5 RadBul: El catalogado “auto de calle” se encuentra en la misma categoría que el Pagani Huayra y el Lykan Hypersport. Sin embargo, este auto es único y se diferencia del resto por muchos motivos. El **MX-5 RadBul** es un Mazda con motor rotativo de Formula Drift modificado para ser muy veloz y jamás correr en línea recta; para cumplir su cometido cuenta con una distancia entre ejes ridículamente pequeña y 1.200 caballos bajo el capó. A pesar del número de cuatro dígitos, similar al del Bugatti Veyron, su potencia no es para ganar ninguna carrera: el objetivo de este Mazda es deslizarse por las curvas quemando la mayor cantidad de neumáticos posible (ideal para usar en circuitos de calle como Azure Road). Sin duda, es el auto más divertido del pack y posiblemente de todo el juego.

2013 Ford Falcon FG: Junto a este DLC, se agregó de manera gratuita para los usuarios de **Project CARS**, el **Ford Falcon FG** usado durante 2014 en la serie de turismo V8 Supercar. Es un auto diseñado para circuito, con un motor de cinco litros naturalmente aspirado que puede generar hasta 650 caballos de fuerza. Esto, sumado a su bajo peso de 1.310 kilos y una caja secuencial de seis marchas, permite que el vehículo llegue a los 100 km/h en sólo 3.5 segundos para llegar a una velocidad punta de casi 300 km/h. En cuanto al manejo, la tracción trasera permite dirigirlo por donde queramos en las curvas rápidas, con solo un toque del pie izquierdo en el freno se puede tomar Blanchimont en Spa. Pero saliendo de las curvas lentas es propenso al sobreviraje debido a su elevada potencia.

> “*Stanceworks Track incluye un circuito de calle y cuatro coches, además del vehículo gratuito.*”

Bannochbrae: Este es un circuito de calle ficticio con curvas rápidas y desafiantes, una chicana, algo de peralte y contracurvas traicioneras. Sin embargo, todo circuito es tan bueno como la compatibilidad que tenga con el auto con el que se maneje, por ejemplo, usar el **Bannochbrae** en un Kart de 125cc es tan divertido como esperar en el consultorio del dentista (sin un Smartphone); pero si lo juntamos con autos de carrera clásicos como un Fórmula 1 de los `60 ó de turismo de los `70, este circuito nos deslumbra como ningún otro. Las calles anchas y la zona rural recuerdan al clásico Rouen Les Essarts. Todo esto junto a una excelente atención al detalle genera un circuito único y sorprendente donde jamás manejamos previamente, pero que a la vez genera melancolía.

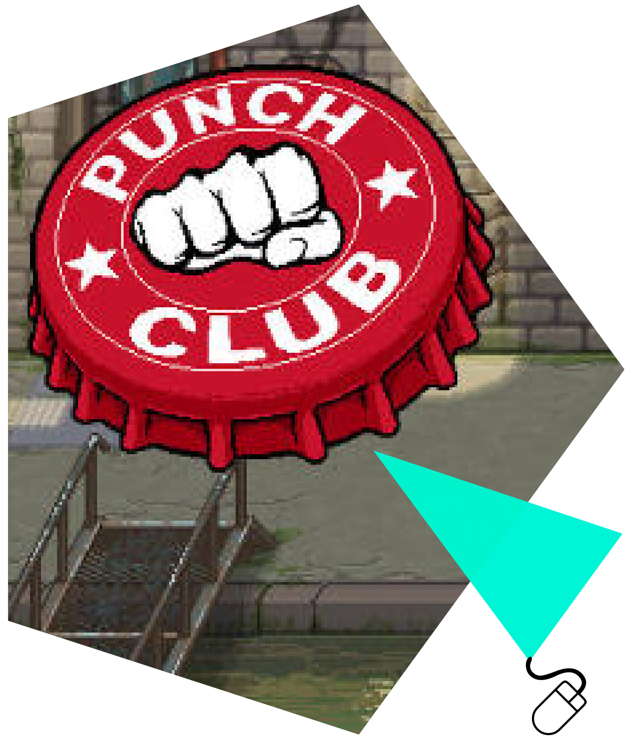


PIÑA VA PIÑA VIENE, LOS MUCHACHOS SE ENTRETIENEN

Punch Club

Donde la rutina es una estrategia válida

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



FICHA TÉCNICA

PLATAFORMA
PC, IOS, ANDROID
MAC, LINUX
GÉNERO
RPG, Lucha
DESARROLLADOR
Lazy Bear Games
DISTRIBUIDOR
Tiny Build Games
LANZAMIENTO
8 de enero de 2016
PRECIO
USD $9.99
DATO EXTRA
Replay Value: 70%

Si alguna vez quisiste viajar al pasado y jugar a ser Rocky o Jean Claude Van Damme esta es tu oportunidad, con **Punch Club** vas a poder viajar en el tiempo y vivir como si fueras un luchador más. Con gráficos retro que recuerdan a Streets of Rage o Cadillac and Dinosaurs, este súper juego invita a ser parte de lo mejor de los ochenta. La música, la estética y la pelea.

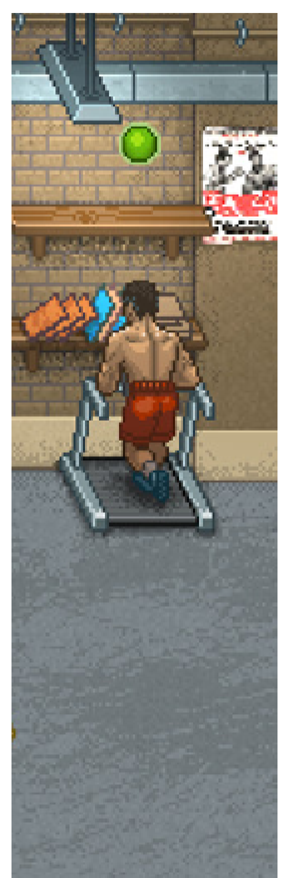
De la mano de **Lazy Bear Games** y gracias a la distribución de **Tiny Build Games**, llega **Punch Club**: un juego de pelea y estrategia que pesa menos de 20MB. Es importante resaltar este dato porque a pesar de eso, el juego es muy completo.

La historia arranca con todo: tu padre muere y no sabés quién lo mató. La única salida es haciendo lo único que sabes hacer: **luchar**. Pelear para sobrevivir y escalar rangos de la liga para descubrir al asesino. En el camino a la gloria uno se encuentra de todo (en serio), ¿Querés hacer delivery de pizzas que te lleve a pelear contra una extraña versión de las tortugas ninjas? Está. ¿Querés tener una novia que se llame como la de Rocky? Está. ¿Queres drogarte con pociones mágicas que te hagan alucinar para terminar hablando con tu gato? Está. ¿Querés entrenar en la fucking Russia y pelear contra un oso? Obviamente, está.

A los chicos de **Lazy Bear Games** les encantan dos cosas, por un lado, lo retro: el Sega; las Tortugas Ninja; las pelis de Stallone; Schwarzenegger; Jean Claude Van Damme y los VHS. Y por otro lado, los juegos estratégicos. La estrategia es de suma importancia en este juego, si no encontrás la que más te convenga, perdiste. No es un juego fácil, no alcanza con apretar botones y subir los *stats*. No, acá todo está premeditado.

Nuestro personaje tiene tres stats básicas que puede subir. *STRENGTH* hace que todos tus golpes saquen más vida al oponente. *AGILITY* incrementa la posibilidad de evadir ataques y la probabilidad de acertar con tus golpes. *STAMINA* incrementa la regeneración de energía durante la pelea así como también el nivel de daño que recibís.

Tal como se puede concluir, mediar entre estas tres *stats* no es algo de por sí sencillo, más si se le agrega las cuatro *stats* que el personaje lleva consigo, pelee o no: *HEALTH* afecta la vida con la que se entra a la pelea. En otras palabras, siempre deberías tenerla al máximo. *FOOD* es comida que obviamente el jugador debería tenerla siempre alta, sino se hace muy difícil el entrenamiento. No se puede entrenar, trabajar o dormir si se está pasando hambre. *MOOD* es el estado de ánimo. Si estás feliz, el en-



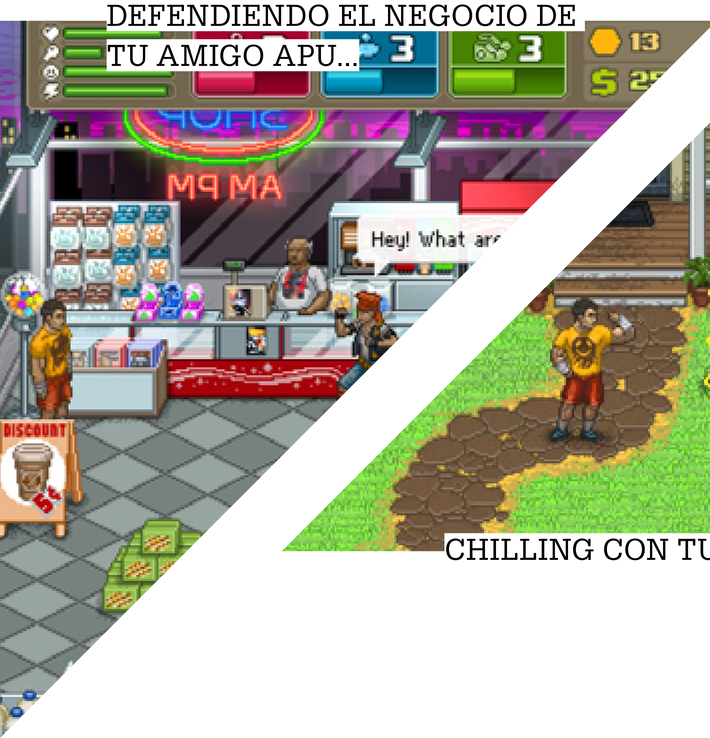


LOS COMBATES SON SIMULADOS Y SE ORGANIZAN POR ASALTOS; ANTES DE CADA UNO DEBEMOS ELEGIR LOS MOVIMIENTOS QUE VA A REALIZAR NUESTRO LUCHADOR.

> ¿Querés tener una novia que se llame como la de Rocky? Está. ¿Queres drogarte con pociones mágicas que te hagan alucinar para terminar hablando con tu gato? Está. ¿Querés entrenar en la fucking Russia y pelear contra un oso? Obvia-mente, está.

trenamiento va a ser mejor; si estás triste, no esperes levelear muy rápido. *ENERGY* es la energía que lo es todo. Se la necesita para entrenar y trabajar. En este punto, es casi tan importante como la comida.

Por último está el famoso *skill tree*. Una vez que hayas completado la rama de las *skill* básicas y hayas desbloqueado los *perks* (ventajas que permiten activar diferentes poderes que ayudarán en las peleas y en la vida diaria, como entrenar mejor, gastar menos energía cuando corres, entre otros) es cuando vas a tener que decidir qué tipo de luchador querés ser: En *WAY OF THE BEAR* destaca la *strength* y el énfasis está en el boxeo. En *WAY OF THE TIGER* el énfasis es la *agility*; las patadas y el karate. Y en *WAY OF THE TURTLE* la defensa es clave. Resistir y esquivar hasta poder pegarle al rival.



DEFENDIENDO EL NEGOCIO DE TU AMIGO APU...



CHILLING CON TU AMIGO ROY

EL DÍA A DÍA

La parte clave e importante de este juego es que no importa cuánto se entrene una vez que termina un día, las *stats* bajan por completo. Para eso, tener una rutina de ejercicios básica es importante, si uno decide ir por la "*Way of the tiger*" y darle un énfasis a la *strength* entonces deberá entrenar con las máquinas del gimnasio. Simple, ¿no? bueno, más o menos, porque lamentablemente no se puede depender solo de la fuerza; la agilidad y *stamina* también deben ser entrenadas. Ahí es donde la rutina se hace fundamental. Un poco de esto, sumado a esto otro y con un toque de lo de más allá. Los factores, por suerte, son muchos y el juego nos permite experimentar con todos. ¡Denle una chance!

MUY BUENO

TWITCH.TV/GLITCHYFRAMES

YA ESTAMOS
ROMPIENDO JUEGOS
EN TWITCH

INGRESÁ Y CLICKEÁ EL
CORAZÓN PARA SEGUIRNOS!

GL!TCHY
FRAMES

FACEBOOK.COM/GLITCHYFRAMES

GL!TCHY FRAMES

TWITTER.COM/GLITCHYFRAMES

GL!TCHY FRAMES

UNA CEREMONIA EN 140 CARACTERES: LOS GRANDES HÉROES DE LOS OSCARS Y TWITTER

El domingo 28 de febrero se realizó la esperada ceremonia de los Premios Oscar, en medio de una enorme controversia que golpeó duro no sólo en los medios de comunicación tradicionales, sino a través de las redes sociales. Se puso en evidencia el elefante en la habitación que la sociedad norteamericana viene ignorando durante largas décadas de falsas sonrisas y que este año, con esta emisión, se convirtió en trending topic... Leo finalmente se llevó el premio a casa!

Texto Laura Petroff **@monkeylibrium**
Aporte Natalí Toiw **@natali_toiw**

CINE



Una ceremonia más, un año más y una montaña más de pelis para ver nos chocaron en la cara el domingo 28 de febrero, fecha en la que se celebró la 88ª entrega de los Premios de la Academia. El evento se hizo en el Dolby Theatre en Hollywood y tuvo como host al actor y comediante afroamericano, Chris Rock.

La entrega de este año se vio envuelta en controversias, especulaciones y revelaciones. La ciencia ficción arrasó en las categorías de esta edición -principalmente **Mad Max: Fury Road**, que se llevó seis de las estatuillas doradas-, a pesar de que **Star Wars: The Force Awakens** no haya ganado en ninguna de sus dos nominaciones (pobrecitos, van a tener que conformarse con los dos billones de dólares que juntaron en la taquilla).



¿ALGO PARA DECIR LEO?

Si bien fue la ceremonia menos vista en la historia de los Oscars, fue la más twitteada. Sí, leyeron bien. El público twittero estaba tan ansioso por saber si **Leonardo DiCaprio** se llevaba la bendita estatuilla que no dejó el sitio en paz; para cuando llegó el momento de la verdad ya se habían mandado unos 400 mil tweets por minuto. En la anteúltima terna nos enteramos de que Leo finalmente consiguió su dorado premio después de haber sido nominado en cinco ocasiones. DiCaprio fue nominado por primera vez por su papel en **What's Eating Gilbert Grape** en 1994; luego en 2005 por **The Aviator** ; en 2007 por **Blood Diamond**; y por **The Wolf of Wall Street** en 2014. Después de 20 años, "El Leo" lo logró con **The Revenant** y la alegría de Twitter por su victoria fue tan inmensa que algunos hasta planeaban ir a festejar al Obelisco (claramente era un chiste. Esperamos que nadie haya ido en serio).

Para cuando llegó el momento de DiCaprio se habían mandado 400 mil tweets por minuto.

FOTO: AP IMAGES



Los Tres Mosqueteros ganadores del Oscar por **The Revenant**: Lubezki, DiCaprio e Iñárritu.
FOTO: KEVIN WINTER I GETTY

Durante un largo corte en la entrega de premios se realizó el anual *In Memoriam*, en el que se recuerda a todos los personajes de la industria que fallecieron el año anterior. Los más llorados en la red social fueron **David Bowie, Alan Rickman, Leonard Nimoy y Christopher Lee**, actorazos que serán recordados por mucho tiempo. Mientras mostraban estas imágenes, **Dave Grohl** -frontman de **Foo Fighters**- tocaba y cantaba una versión del tema **Blackbird de The Beatles**. Como para que no exploten los ojos de la angustia, básicamente.

Otra de las buenas noticias fue el resultado de la categoría *Mejor Banda Sonora*: **Ennio Morricone** fue nominado en seis ocasiones, pero recién logró su primera victoria a los 87 años. Su larguísima carrera, plagada de música para westerns (entre ellos la célebre *Trilogía del dólar* y *Once Upon a Time in the West*), cuenta con alrededor de 500 bandas sonoras originales en su haber. A pesar de haber ganado muchos otros premios -AFIs, Grammys, BAFTAs y Globos de Oro- nunca había recibido uno de la Academia.

La gran nominada **Mad Max: Fury Road** arrasó ganando 6 estatuillas en las categorías técnicas a pesar de no triunfar en las mejores. Por otro lado, **The Martian** se retiró con las manos vacías.

Pese a que la Ciencia Ficción y las historias fantasiosas protagonizadas por osos y astronautas pisaron fuerte en 2015, la estatuilla más codiciada -*Mejor Película*-



*"La estatuilla más codiciada por **Mejor Película** fue para **Spotlight**"*



Mad Max: Fury Road ganó 6 estatuillas en las categorías técnicas.


Con 87 años y tras seis nominaciones, el compositor italiano **Ennio Morricone** ganó su primer Oscar.

fue para **Spotlight**, basada en un equipo real de periodistas de investigación que a principios del 2000 descubre qué la iglesia católica encubrió casi una centena de casos de abuso de menores en Boston. Protagonizada por Michael Keaton, Liev Schreiber, Rachel McAdams y Mark Ruffalo.

A pesar del tono jocoso que estas ceremonias suelen tener, Chris Rock supo darle una vuelta de tuerca al asunto para dejarnos pensando. No solamente hubo mucha crítica sobre la cuestión del racismo, sino también charlas sobre abuso sexual, probablemente gracias a la presencia de la película **The Hunting Ground** por la que estuvo nominada **'Til It Happens To You'** (interpretada en vivo por **Lady Gaga**) como *Mejor Canción Original*. El Vicepresidente de Estados Unidos, Joe Biden, dio un breve discurso sobre el tema antes de la performance.

En conclusión, mucho de la celebración fue políticamente incorrecto, pero lo que dejó por hecho es que además de hablar de la estética y el cholulaje, se va a charlar sobre estos importantes asuntos por largo tiempo. Con discursos sobre el respeto, el racismo y la ecología se podría decir que fue una entrega de Oscars bastante comprometida, ya sea en vivo desde el Dolby Theatre en Hollywood o desde el celular de cada televidente.

*¡Desde **Glitchy Frames** felicitamos a los ganadores y nominados de los **Premios de la Academia 2016**!*


Brie Larson, ganadora del Oscar como Mejor actriz principal por **The Room**.
Foto: Getty / Jeff Vespa/VF16


Chris Rock como host en la 88ª entrega de los Premios de la Academia.
Foto: Kevin Winter/Getty Images

Mejor Canción Original 'Til It Happens To You' interpretada por **Lady Gaga** en la ceremonia.
Foto: Kevin Winter/Getty Images



“TORMENTA DE FACHA”

ZOOLANDER 2

Texto Eugenio Novas **@Uquelele_**



Zoolander 2 es todo lo que esperamos ver, un humor básico, medio infantil y muchas veces obvio. ¿Es esto algo malo? Por supuesto que no.

Como en la música existe "El club de los 27" -músicos famosos que fallecieron a los 27 años- en el cine existe la maldición de las segundas partes; películas a las que no les va muy bien en su continuación (por supuesto que Terminator 2 escapa de esta maldición).

Por esa misma razón, **el mayor problema de la segunda parte de Zoolander, es ser la segunda parte de Zoolander**.

Después de 15 años, Ben Stiller y Owen Wilson se vuelven a poner en la piel de **Derek Zoolander** y **Hansel McDonald** respectivamente, para encarnar el papel de los modelos más famosos del mundo.

La película cumple en transmitir lo que promete: un humor básico, medio infantil y muchas veces obvio. ¿Es esto algo malo? Por supuesto que no.

Cuando la película se estrenó en el 2001 había sido una novedad; un par de modelos tontos que salvan al mundo. Una parodia al ambiente de las pasarelas, los diseñadores, la fama y todo lo que gira alrededor de ella.

Si bien en esta nueva edición se suman más personajes al elenco, el centro de la película siguen siendo **Derek** y **Hansel**, los mismos modelos tontos de la primera que tienen que apelar a la ayuda de una mujer más inteligente que ellos dos juntos, la oficial **Valentina Valencia** (Penélo-

Ficha técnica

Título: Zoolander 2
Año: 2016
Género: Comedia
Guión: Justin Theroux, Ben Stiller
Dirección: Ben Stiller
Elenco: Ben Stiller, Owen Wilson, Penélope Cruz, Kristen Wiig, Will Ferrell.
Duración: 1h 42min
Idioma: Inglés

pe Cruz), para impedir los planes del malvado modelo resentido, **Jacobim Mugatu** (Will Ferrell).

El film es un gag tras otro, como suele suceder con este tipo de películas. Algunos buenos y otros no solo malos, sino que además, medio obvios. Aquellos que sí logran esbozar una sonrisa es porque muestran una gran cantidad de cameos no solo de actores famosos, sino de músicos y diseñadores conocidos. Uno tras otro, siempre aparece alguien nuevo.

La escena principal es un claro ejemplo de esto y, en cierta manera, prepara al espectador para darse cuenta de que **Zoolander 2** no va a escatimar en gastos de producción.

La historia se desarrolla en la actualidad, en un mundo en el que se hace referencia a las **selfies**, los **likes**, **Facebook** e incluso los **hipsters**.

Nuestros personajes se encuentran alejados del ojo de las cámaras por diversos motivos, hasta que un mensajero conocido por su participación en la primera parte, busca reunirlos para ser parte de lo que parece ser el mejor desfile de todos los tiempos.

Cuando las cosas no salen como ellos esperaban, ahí se da el arranque a la película.

Después es todo lo que ya se conoce: un dúo de ignorantes tratando de hacer lo mejor posible en cada situación, un pasado que los persigue, personajes que aparecen y tratan de acoplarse a la interacción de Zoolander y Hansel, excentricismos, diálogos superfluos y una buena dosis de blue steels y magnums. No hay mucho más y la verdad es que, para no salir decepcionados, nadie debería esperar demasiado.

Quizás mucha de la decepción que hay con esta entrega tiene que ver con el *hype* (expectativa) que se generó cuando fue anunciada. **Zoolander 2** contó con una campaña promocional impecable y que, justamente, fue premiada en el festival de Cannes de Publicidad 2015.

Tuvimos desde una aparición sorpresa en un desfile de Valentino casi un año antes de su estreno, hasta, en los últimos meses, posteos en el Instagram oficial de Barbie en los que Derek parece escupirle la *barbecue* a Ken.

En el medio de esas dos geniales ideas, hubo comerciales junto a otras marcas y un tráiler que mostraba a un/a modelo andrógino representado por **Benedict Cumberbatch**. ¡¿Cómo no estar ansiosos?!

Zoolander 2 es una comedia que, si bien no está a la altura de la primera, cumple. Volver a ver a los Batman & Robin de la moda, verlos gesticular sus miradas famosas, e incluso el momento en que se escucha el tema Relax por primera vez, son situaciones que mezclan un poco de nostalgia y un poco de alegría, porque nos llevan 15 años en el pasado, a aquel momento en el que la vimos por primera vez y nos preguntamos: ¿Saldrá una segunda?


WILL FERRELL REGRESA COMO EL INCREÍBLE "MUGATU"
KRISTEN WIIG COMO "ALEXANYA"

VEREDICTO
BUENA



>>>



"EL AMOR POR SOBRE EL DINERO"

DEADPOOL

Texto Germán Perrotta **@GerJP**



Ryan Reynolds y compañía le pusieron alma y vida a una película que estuvo a punto de cancelarse y que gracias a una escena filtrada y a la excelente respuesta del público, terminó convirtiéndose en un hit totalmente inesperado por todos.

Hay una razón por la que **Deadpool**, el personaje de Marvel creado por Rob Liefeld y Fabian Nicieza, también sea conocido como "Merc With a Mouth". La película lo deja bien en claro y abraza a ese apodo sin ningún tipo de vergüenza.

Ryan Reynolds, interpreta a Wade Wilson, un ex militar convertido en un mercenario que se describe a sí mismo como una mala persona que se dedica a lastimar a peores personas que él. Su único amigo es Weasel (T.J. Miller), un barman que termina siendo una especie de sidekick totalmente cobarde. Y como **Deadpool** dice en los trailers, haciendo honor a su estreno para el Día de San Valentín en Estados Unidos, esta película en el fondo es una historia de amor. Que sea satisfactoria o no como historia de amor, dependerá de los espectadores.

El romance se centra en Wade Wilson y Vanessa (Morena Baccarin), una prostituta que conoce en el bar en el que trabaja Weasel. Cuando ella aparece brinda una presencia que otras actrices en papeles similares no tienen. Las escenas en las que están juntos son de las mejores de la

Ficha técnica

Título: Deadpool
Año: 2016
Género: Comedia
Guión: Rhett Reese, Paul Wernick.
Dirección: Tim Miller
Elenco: Ryan Reynolds, Morena Baccarin, Ed Skrein, Gina Carano, T. J. Miller, Stefan Kapicic, Negasonic Teenage Warhead.
Duración: 108 minutos
Idioma: Inglés

película, ya que la química que tienen en su relación es totalmente creíble, y además contienen varios de los puntos altos y graciosos del film, sin dejar de lado los momentos dramáticos y tristes, que giran alrededor de la enfermedad terminal que tiene Wade y su posterior transformación en **Deadpool**.

A diferencia de su anterior experiencia en el género de los superhéroes con la desastrosa Green Lantern, acá se nota que **Ryan Reynolds** deja la vida, se pone la 10 y la película al hombro. No para de ser una ametralladora de chistes y one liners que algunas veces no funcionan, pero que al mismo tiempo le hace honor al personaje, ya que no se calla un segundo y termina siendo insoportable, para bien en la mayoría de los casos.

Y la película, como **Deadpool**, tampoco da respiro. Los chistes autorreferenciales, los gags que involucran a las películas de **X-Men** (en especial a la primera de Wolverine) y a los actores de las franquicias son un montón. Las escenas en las que **Wade Wilson** le habla a la audiencia rompiendo la cuarta pared son algo que hasta ahora no se había visto en el cine de este género: Un personaje que sabe que está en una película de superhéroes. Y que sea R Rated, también ayuda a que **Ryan Reynolds** y **Tim Miller**, su director, puedan hacer un film sin ningún tipo de limitación en el contenido de los chistes que abarcan todos los aspectos que uno se pueda imaginar, desde el racismo hasta la pedofilia. Así como en las escenas de acción, que explotan el gore sin dudarlo.

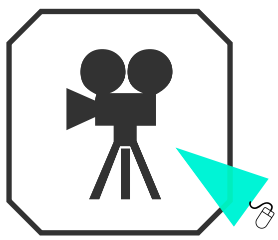
En lo que respecta a los demás personajes de la película, **Negasonic Teenage Warhead** (Brianna Hildebrand) y **Colossus** (con la voz de Stefan Kapicic y enteramente hecho con CGI) son una sorpresa agradable, sirven para expandir el cast de **Deadpool** y probablemente el de **X-Men** en un futuro no muy lejano. Si hablamos de lo negativo, el villano **Ajax** (Ed Skrein) y su acompañante **Angel Dust** (Gina Carano) son de lo más flojo de la película. Skrein no llega a ser lo suficientemente malo o interesante porque ese papel ya lo ocupa **Deadpool**, que no es un héroe. Y Carano, que no se caracteriza por tener roles que tengan un gran diálogo, pero que sí puede desempeñarse en un rol que la exija y la destaque físicamente como en la película Haywire, tampoco es utilizada al máximo y está totalmente desaprovechada.

Para terminar, **Deadpool** es una película hecha con muy poco dinero en comparación con las increíbles y abultadas cifras que se están manejando hoy por hoy en las películas de superhéroes en Hollywood, sin embargo toda ese presupuesto es reemplazado con un cariño y amor por parte de todos los responsables del film, y eso se nota al verla. Es una película con corazón.



COLOSSUS ESTÁ ENTERAMENTE HECHO CON CGI.

CHIMICHANGA!



VEREDICTO

MUY BUENA





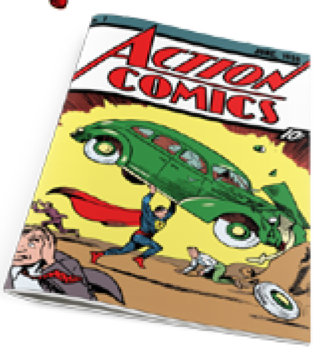
LA SANTÍSIMA TRINIDAD

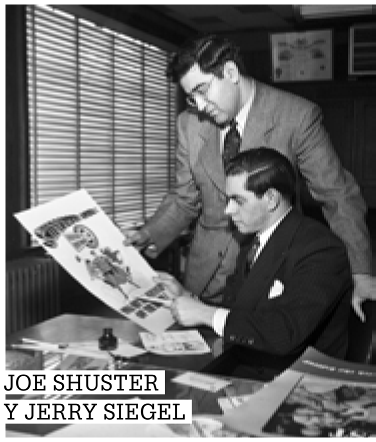
ESPERANZA DETERMINACIÓN AMOR

Las estrellas de DC harán su debut conjunto en el cine a fines de marzo, por eso decidimos contarles acerca de sus orígenes y sus creadores, los verdaderos superhéroes, y algunas veces los villanos de la historia.

Texto Germán Perrotta **@GerJP**







JOE SHUSTER
Y JERRY SIEGEL

El estreno de **Batman v Superman: Dawn of Justice** el 24 de marzo en Argentina, nos convoca una vez más en **Glitchy Frames** para hablar de los dos superhéroes más conocidos del mundo.

Superman, el primer superhéroe de la historia, nació gracias a la imaginación de dos jóvenes veinteañeros, **Joe Shuster** y **Jerry Siegel**. Nacido en Canadá, Shuster conoció a su colega, Siegel, cuando se mudó a Cleveland (Estados Unidos). En 1932 editaron un *fanzine* llamado *Science Fiction*, que duró seis números. En el tercero, apareció una historia llamada *The Reign of the Super-Man*, que a diferencia del personaje que todos conocemos hoy, era un supervillano con poderes que utilizaba para su propio beneficio. Luego de hacerle varias modificaciones comenzaron a recorrer diversas editoriales para publicarlo, pero no tuvieron suerte. En 1936, mientras seguían tratando de publicar el "*Hombre de Acero*", Siegel y Shuster comenzaron a trabajar para la compañía *National Allied Publications*, hoy conocida como **DC Comics**. Allí crearon personajes y series para la editorial, hasta que en 1938 pudieron probar suerte con su personaje. **Y en junio de ese año, el Superman conocido por todos apareció por primera vez en el número 1 de la revista Action Comics.**



La Gran Depresión de los años '30, sumada a un contexto global que se encontraba próximo a una nueva guerra mundial, hizo que el "*último hijo de Krypton*" se convirtiera en un símbolo defensor de la verdad, la justicia y el estilo de vida americano. Y mientras **DC** construía un imperio con **Superman**, por el que había pagado 130 dólares, **Siegel y Shuster recibían prácticamente nada**. Finalmente decidieron iniciarle un juicio a **DC** por los derechos del personaje, pero lamentablemente no la demanda no prosperó y los dos se terminaron alejando de la industria durante la década del ´50.

En 1977 y ante el inminente estreno de la película de **Superman** al año siguiente, sus creadores volverían a aparecer en escena. Gracias a la lucha encabezada por **Neal Adams** –uno de los dibujantes estrella de **DC** y de **Batman** en ese momento–

que al conocer el estado de miseria en el que estaban viviendo, luchó y logró que recibieran una compensación económica mensual (ínfima en comparación con lo que facturó, factura y facturará **DC** con este personaje) y que los acreditaran como sus creadores en todas las historias del *kryptoniano*. Esta pelea por sus derechos sigue en la actualidad.

Y si de Metrópolis nos vamos a Ciudad Gótica, veremos que la creación de **Batman** tampoco fue fácil. Porque si hablamos de **DC**, no sólo sus ejecutivos fueron y son *garcas*; **Bob Kane**, el supuesto creador de Batman, también le hizo honor al adjetivo.

Bill Finger como guionista y **Dick Sprang**, **Jerry Robinson**, **Sheldon Moldoff** como dibujantes, son los verdaderos creadores de Batman. Ellos fueron los genios que hicieron al personaje trascender barreras hasta el día de hoy. El único mérito de **Bob Kane** en la creación del Caballero Oscuro fue la elección del nombre. La idea del *garca* (perdón, de Kane) para su "*Bat-Man*" era un hombre rubio que podía volar, con una máscara muy parecida a la de Robin y que además usaba *un traje rojo*. **Finger** en cambio, sugirió un estilo parecido a *The Shadow* y rediseñó por completo al personaje. La capucha con las orejas de murciélago, la muerte trágica de sus padres, el hecho de que no posea súper poderes para combatir a los criminales, *Robin, el Joker, el Pingüino, el Batimóvil,* etc, fueron ideas de **Finger** y con la ayuda de los artistas **Dick Sprang, Jerry Robinson, Sheldon Moldoff**, lograron que **Batman** sea el superhéroe más popular de la historia. Recién a partir del año pasado, **Bill Finger** comenzó a ser reconocido oficialmente por **DC Comics** como co-creador de **Batman** en todas sus apariciones.




CONCEPTO ORIGINAL DE BATMAN




BILL FINGER, GUIONISTA




THE BATMAN | MOLDOFF - SHELDON





Y si seguimos con la historia, **Batman** hizo su debut en la revista **número 27 de Detective Comics en el año 1939**. Pero durante la década del ´50, con **Fredric Wertham** acusando a los cómics de ser perjudiciales para los chicos en su libro *Seduction of the Innocent* y con el *Comics Code Authority* como responsable de regular y censurar el contenido de los mismos, las historias de **Batman** pasaron a tener un tono menos serio y mucho más fantasioso, celebradas por algunos y odiadas por otros, especialmente la historieta que redefinió al personaje, **The Dark Knight Returns** (1986) escrita y dibujada por **Frank Miller**, con **Klaus Janson** como entintador y **Lynn Varley** en los colores.

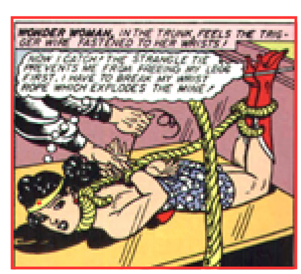
Por lo visto en los trailers de **Batman v Superman** no todo va a ser un festival de *omelettes* mirándose a los ojos, ya que **Wonder Woman** también aparecerá en el film. Esto marcará **el debut de Batman y Superman juntos**, luego del frustrado intento en el 2004, y también la primera aparición de la princesa amazona embajadora de la paz en el cine.

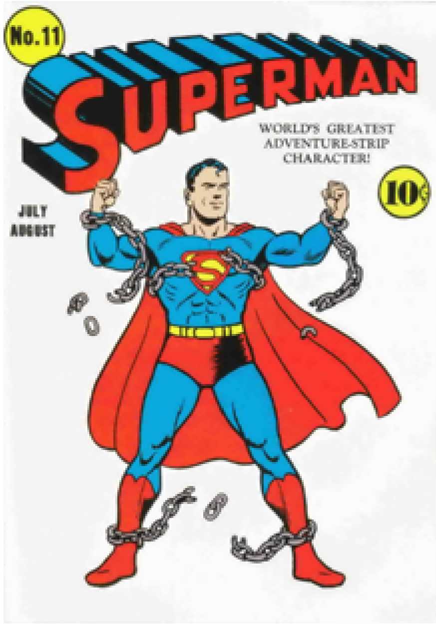
Wonder Woman no es la última sobreviviente de su raza, no fue testigo del asesinato de sus padres y tampoco es la primera superheroína de la historia. Pero su origen y la vida de su creador son igual de fascinantes. **William Moulton Marston**, psicólogo de Harvard, abogado e inventor del detector de mentiras, vio un espacio desaprovechado en el mundo de los cómics de superhéroes: el de las mujeres protagonistas.

Marston propuso la idea de **una superheroína con todo el poder de Superman sumado al encanto y la belleza femenina**. Nacida en una isla sólo habitada por mujeres, usaba muñequeras y llevaba un lazo que obligaba a decir la verdad a aquella persona que quedara a su merced. Su *debut* se produjo en 1941 con el número 8 de **All Star Comics** y sus primeras historias contenían imágenes dignas del *bondage*. **Marston** era un firme creyente y practicante de la sumisión ante una autoridad amorosa. De hecho, creía que las mujeres debían "*dominar el mundo*", ya que de esa manera "*no habría más guerras y los hombres no perderían el tiempo ma-*











tándose unos a los otros" y que esa era "*la única esperanza para alcanzar la paz en el mundo*". Además, **Marston llevaba una vida abiertamente poliamorosa** con su esposa, **Elizabeth Holloway Marston**, y su frecuente colaboradora en las historias de **Wonder Woman**, **Olive Byrne**. Luego de la muerte de **Marston** en 1947, sus viudas siguieron viviendo juntas hasta la muerte de Olive, a fines de los años '80. Por motivos como estos, y a pesar de no contar con historias icónicas como **Batman** y **Superman**, **Wonder Woman** es un personaje muy cercano a organizaciones feministas y *LGBTQ* en igual medida. Sin embargo, en los últimos años, **DC** quiso




LYNDA CARTER EN LA SERIE "THE NEW ADVENTURES OF WONDER WOMAN" DE CBS

volverla más una guerrera que un símbolo de la paz; es por eso que se la ve utilizando una espada en lugar de su clásico lazo.

Es muy posible que la película divida las aguas como lo hizo **Man of Steel,** ya que contará nuevamente con la dirección de **Zack Snyder**, quien en sus adaptaciones de otros cómics como *300* y *The Watchmen* se ganó el amor y el odio de los fans por su estilo (mejor ni hablar de *Sucker Punch*). Ojalá, y esta es exclusivamente una expresión de deseo por el cariño que uno le tiene a los personajes, que sean representados de una forma digna y respetuosa en su debut. Que su importancia histórica no sea desperdiciada y manchada para el público masivo solo porque Warner desea competir por los dólares que Marvel está conquistando con sus películas.




24.3.16
BATMAN v SUPERMAN
DAWN OF JUSTICE

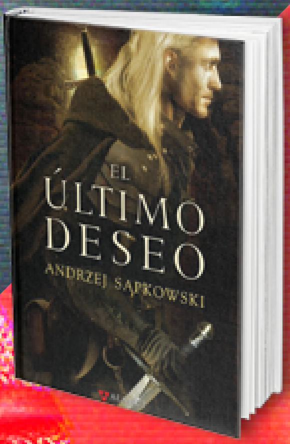
LITERATURA



LA GRAN BESTIA POP

LA SAGA LITERARIA DE GERALT DE RIVIA

Texto Alejandro Anzoleaga @lale11



Bienvenidos a un mundo sucio, racista y en decadencia, donde no se esconde el sexo y la violencia. A un lugar donde las fantasías se mezclan con las realidades, sin romanticismos, ni caballerosidades. A una sociedad que no necesita héroes, sino profesionales. A una tierra de nadie sin igual, donde escasea la ética y la moral. A un mundo gris donde los malos no son tan malignos ni los buenos tan benignos... Bienvenidos al viaje de sus vidas junto al caza monstruos profesional, el brujo Geralt de Rivia.

Toda su saga, incluyendo a los videojuegos, tiene un estilo desmitificador singular. ¿Cómo que no hay bandos de "buenos" y "malos"? ¿Cómo que los elfos no son seres inmaculados como en El Señor de los Anillos? ¿Y además fueron desterrados y muchos son bandidos violentos y letales? Presenciaremos en más de una ocasión que los seres con intelecto pueden ser peores que los monstruos a los que el brujo deberá matar para ganarse el pan.

La Saga de Geralt de Rivia es una obra influenciada por el género fantástico, pero del cual se burla sin vergüenza; no hay nada heroico ni grandes ideales de amor o maldad. Todos tienen razones para hacer lo que hacen. Y sí, también hay sexo. Están ante una obra de carne y hueso, divertida, interesante, madura y curiosamente escrita varios años antes de Game of Thrones.


Arte por Marek Madej

"Si tengo que elegir entre un mal y otro, prefiero no elegir en absoluto."
Geralt de Rivia, El último deseo.

ARTE POR EGOR SAMSONOV



SOUND TRACK

COLECCIÓN DE RELATOS

- **El último deseo**
(1993, Polonia - 2002, España)
- **La espada del destino**
(1992, Polonia - 2003, España)

LA SAGA DE CIRI

- **La sangre de los elfos**
(1995, Polonia - 2003, España)
- **Tiempo de odio**
(1995, Polonia - 2004, España)
- **Bautismo de fuego**
(1996, Polonia - 2005, España)
- **La torre de la golondrina**
(1997, Polonia - 2006, España)
- **La dama del lago***
(1999, Polonia - 2009, España)
*Dividido en dos volúmenes en la edición de Biblíópolis / Alamut.

PRECUELAS

- **Camino sin retorno***
(2000, Polonia - 2010, España)
**Camino sin retorno* narra el encuentro entre dos personajes que resultarán ser los padres de Geralt de Rivia, en una suerte de precuela. En *Algo termina, algo comienza* hay un final alternativo del último volumen, *La dama del lago*.
- **Estación de tormentas***
(2013, Polonia - 2015, España)
**Estación de tormentas* es una precuela de la saga ubicada antes de los relatos independientes de *El último deseo*. Se trata de una novela autoconclusiva que podría considerarse como uno de aquellos cuentos, pero con mayor desarrollo narrativo. En teoría no es necesaria ninguna lectura previa, resultando ser una novela sublime.

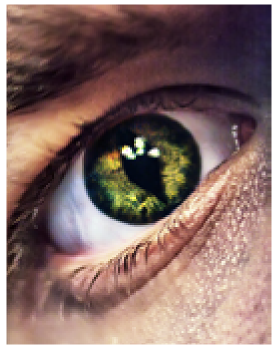


< YENNEFER Y CIRI >
COSPLAY: NATALINUTMEG
PH: ALEXANDER BOCMAN

LA SAGA LITERARIA

Un aspecto destacable que diferencia la saga literaria de **Geralt de Rivia** de otras obras del género fantástico es la construcción de su universo poético. Se nota una inspiración en la mitología del Centro y Este de Europa, sumando una influencia céltica que se refleja no solo en uno de los reinos (las Islas Skellige son céltico-vikingas, al estilo *Skyrim* digamos), sino también en algunos idiomas. Más adelante, podremos ver que esta influencia céltica es evidente en ciertos guiños al mito artúrico; sin ir más lejos, el último libro se titula *La Dama del Lago*.

A partir del tercer libro, *La sangre de los elfos*, **Sapkowski** cambia la narrativa drásticamente y la historia se enfoca sobre la trágica vida de princesa **Cirilla**, "la niña del destino" que es anunciada en el cuento *Cuestión de precio* de *El último deseo*. El papel de **"Ciri"** llega a ser tan importante que hasta se podría denominar a las novelas como la saga de **Ciri**. De todas formas, la gracia se encuentra en que la niña está predestinada a **Geralt**, algo así como su protegida o padre adoptivo. A lo largo de sus aventuras llenas de magia y giros inesperados, veremos las idas y vueltas de ambos mientras se cruzan con decenas de personajes secundarios muy interesantes.



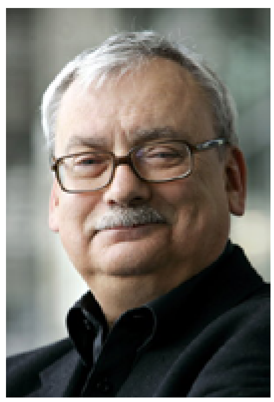
De hecho, se conoce que el autor tomó algo del irlandés y galés primitivo en los dialectos hablados (pero no traducidos) de los supuestos élfico y driádico.

¿QUÉ ES UN BRUJO?

«Los brujos surgieron cuando los primeros pobladores colonizaron las tierras indómitas de la Temeria actual; la élite de monjes guerreros tenía que defender a la gente de los monstruos salvajes. Gracias a setas mutagénicas y hierbas, así como a estimulantes vegetales, los cuerpos de los jóvenes aprendices desarrollaron velocidad y aguante sobrehumanos. Como resultado de la peligrosa y dolorosa Prueba de las Hierbas, los jóvenes brujos adquirían ojos de gato, que les permitían ver en la oscuridad. Con la ayuda de los hechiceros aprendieron a usar sencillos hechizos de combate llamados Señales, así como pociones mágicas que aumentaban su capacidad de combate. Hoy en día, los monstruos son más raros y la demanda de servicios de los brujos se redujo mucho. Solo unos pocos siguen viajando por el mundo, pero ya no se entrenan más cazadores de monstruos.»

—Extraído del glosario del videojuego *The Witcher*.

EL AUTOR DE LA BESTIA



Andrezj Sapkowski (1948).

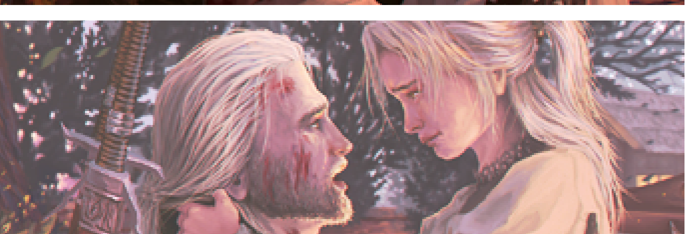
La saga de Geralt de Rivia tuvo su origen en Polonia, de la mano de su autor **Andrezj Sapkowski**, con una historia denominada *El Brujo* (*Wiedźmin* en polaco) publicada en la revista *Fantastyka* en diciembre de 1986 (hace casi 30 años, un año fantástico para muchas sagas). Consiguiendo un gran éxito ante el público y la crítica especializada, estas novelas lo convirtieron en el autor polaco de mayor número de ventas en los años '90. En los dos primeros libros de fantasía medieval compiló una serie de relatos cortos y en los siguientes cinco desarrolló una saga entera que culminó en 1999, declarada por críticos como la saga fantástica más importante de finales de siglo XX.

¿Y si es tan bueno, porqué nunca escuche un carajo sobre esto? Si estás pensando eso, es totalmente comprensible. A decir verdad, si no fuese por su primer videojuego quizás hubiéramos tardado más tiempo en descubrir la saga de libros.

Fue gracias a la compañía polaca **CD Projekt RED** que tuvo la ambición de continuar el extenso universo de las novelas en un videojuego (cronológicamente continua la saga), recreando hasta el mínimo detalle del fantástico mundo que rodea al brujo **Geralt de Rivia**.



Geralt y Ciri en *Algo más, La espada del destino*. Arte por **Alex Albu**.



Mi fanatanismo por los RPGs medievales fue lo que me llevó al encuentro con *The Witcher* (su denominación en inglés) en su lanzamiento allá por el 2007 y lo que más me llamó la atención fue la construcción de su universo literario. Incluso el impacto fue mayor al comprobar que estaba al completo español.

◢ *Este mundo está habitado por nueve razas inteligentes (elfos, dríadas, gnomos, sirenas, medianos, vampiros, doppelgänger, enanos y humanos), y por supuesto una gran cantidad de razas de monstruos. Los humanos son seres relativamente recientes; llegaron al Continente en unos barcos procedentes del otro lado del mar y rápidamente se multiplicaron. En esta hegemonía humana, las razas más antiguas (gnomos, medianos, algunos elfos y enanos) no tuvieron más remedio que mezclarse con los dominantes (siendo bastante discriminados por ser diferentes) o encerrarse en sus pequeños reinos (los elfos de Dol Blathanna y las dríadas del bosque de Brokilón). Los enanos de Mahakam siguen manteniendo un estado independiente. En esta fantasía existe la poderosa magia y los hechiceros/as son capaces de utilizarla. Estos son seres muy longevos pero, a su vez, son estériles.*



Relato *Un pequeño sacrificio*. Arte por **Rayvell**.



Geralt, Ciri y Braenn en Brokilón. Relato *La espada del destino*. Arte por **Afternoon63**.

◢ *Geralt de Rivia es un tipo maduro con más de un siglo de vida y una personalidad poco común; un idealista en un mundo sin moral, descreído, sarcástico y cínico, que no se calla nada y le hace frente a lo que venga. Un profesional que vagabundea de pueblo en pueblo ofreciendo sus servicios como "cazador de monstruos", mal visto por la sociedad que lo rodea y desprestigiado por ser un mutante con ojos de gato. Este peculiar personaje es considerado un brujo de profesión y pertenece a la Hermandad del Lobo, representada por un medallón de plata que reacciona a la magia. Además, como todo brujo, puede usar hechizos menores llamados Señales que lo ayudan en su tarea, aunque su armamento más letal son dos espadas que lleva en su espalda, una de acero para luchar contra humanos o bestias y otra de plata para exterminar monstruos alérgicos a tal metal.*



Arte por **Max Kostin**.

LA GRAN BESTIA MULTIMEDIA

Mientras comenzaba un nuevo siglo, la globalización ya era un hecho. **Sapkowski** accedió al mercado editorial español, a través de la editorial Bibliópolis, mediante *El último deseo* (2002), con la virtud de presentar un libro a base de relatos cortos autoconclusivos, con un tipo de lectura donde predomina el diálogo a la narración, haciendo que sus cuentos sean dinámicos y fáciles de leer. También es para destacar la traducción del polaco al español de **José María Faraldo**; uno de los responsables del éxito en las regiones de habla hispana. Su **trabajo** es realmente soberbio, destacando como integra los distintos dialectos, desde el **castellano antiguo** vulgar de los campesinos hasta el habla de los nobles y demás personajes.

En el transcurso de la década pasada, los siete volúmenes se tradujeron en varios idiomas y lentamente empezaron a abrirse paso en todo el mundo. Otorgando el **crédito** correspondiente a su primer videojuego por hacerlo mundialmente conocido. Los títulos desarrollados por **CD Projekt RED**, *The Witcher* y su secuela, *Assassin's of Kings*, encantaron a miles de fans por presentar videojuegos de contenido maduro. Tal popularidad les preparó el camino para cerrar su propia trilogía poniendo toda la carne en el asador en mayo de 2015 con *Wild Hunt*, con millones y millones de dólares solamente en marketing para luego arrasar con la crítica especializada catalogándolo como el mejor RPG del año (y por qué no, de la década).

Incluso, con el envión del marketing, el año pasado incursionaron con nuevos cómics en inglés (la primera tanda fue exclusiva de Polonia en los '90), logrando un acuerdo con la casa **Dark Horse Cómics** a cargo de Paul Tobin (*Marvel*), con el arte de Joe Querio (*Hellboy*) y las portadas de Mike Mignola (*Hellboy*).

Y eso no es todo, hace poco se confirmó la producción de una **película** sobre **Geralt de Rivia** para 2017, a cargo de Sean Daniel Company (*La Momia*) y Platigue Films (spots de *Wild Hunt* y *Halo 5: Guardians*). El largometraje incluirá los cuentos *El Brujo* y *Un mal menor*" del compilado El *último deseo*, como introducción al universo de **Geralt** para después ampliarlo en una serie de varias películas, que en teoría se estrenarían tanto en pantalla grande como en una adaptación televisiva. Del guión se encargará Thania St. John (*Chicago Fire*, *Eureka*) y el director será el nominado al Óscar, Tomasz Baginski (*The Cathedral (2002)*, quien además se encargó de las -excelentes- cinemáticas de los dos **primeros videojuegos**. Hay esperanza.



Nivellen y Geralt.
Relato *La semilla de la verdad*.
Arte por EGOR-URSUS.



Trabajo reconocido como una traducción más profunda que en su versión inglesa. Además, la saga se tradujo al castellano antes que al inglés. Castellano antiguo al estilo Lazarillo de Tormes.

Crédito también a la era de los libros digitales, sin los cuales difícilmente tendríamos acceso a editoriales de otros países que no expanden sus ventas a otros territorios.

No será la primera vez que adapten la obra al formato cinematográfico. En 2001 vio la luz *The Hexer* en Polonia, pero fue tan mala que el mismo **Sapkowski** no la reconoció por estar basada en cómics sin fidelidad a la trama original.

The Witcher 3: Wild Hunt es el videojuego que finaliza la trilogía de **CD Projekt RED**. Fue lanzado el 19 de mayo de 2015 y cosechó númerosos premios en todo el mundo.

Curiosamente, **CD Projekt RED** no estará involucrado.



Hay cuatro grandes reinos humanos en el Norte: *Redania*, *Temeria*, *Kaedwen* y *Aerdin*; aunque existen más que son vasallos de los primeros (*Rivia*, *Lyria*) o independientes (*Kovir*, *Caingorn*, *Cintra*). Al margen, al sur está el enorme imperio de *Nilfgaard*, también humano, que en el tiempo en que transcurren las novelas se lanza a la conquista del Norte.

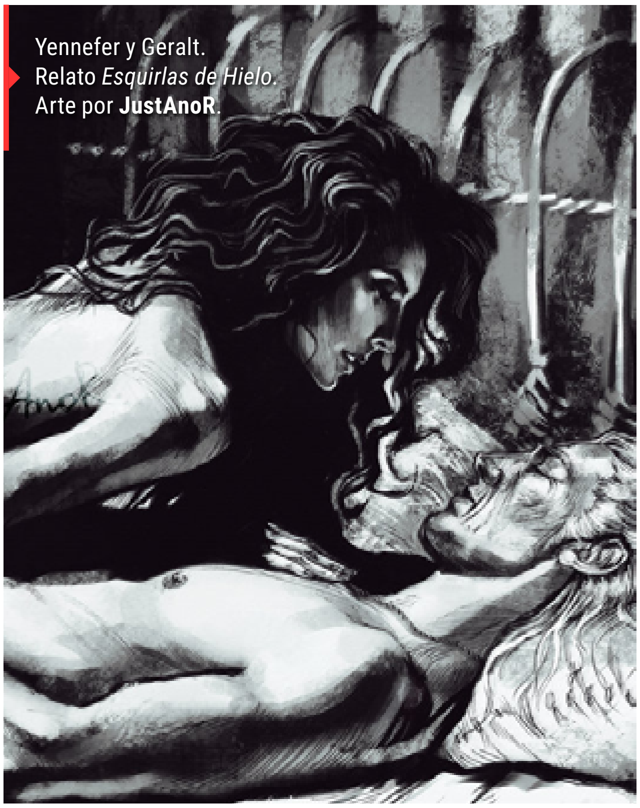
Cada reinado tiene sus conflictos, costumbres y modos de vida distintos que dotan de riqueza a la trama; donde en muchas novelas aquello sería el eje principal del argumento –como *Game of Thrones*– en esta saga pasa a segundo plano mientras seguimos de cerca al brujo y a su destino, Ciri.

"EL SUEÑO DE CIRI"
ARTE POR **SHINOBI2U**

GUERRA, SEXO Y ROCK&ROLL

¿Qué más tiene de "adulto" esta fantasía? Por supuesto que la violencia y el sexo. Aunque no encontraremos fuertes descripciones gore ni tampoco grandes batallas sangrientas, en la saga la violencia va directo al punto; es brutal, pero no se goza. El asunto interesante que propone **Sapkowski** son las consecuencias de la violencia y la guerra: Sus descripciones de las tierras y los pueblos asolados evocan claramente a la Europa de la posguerra.

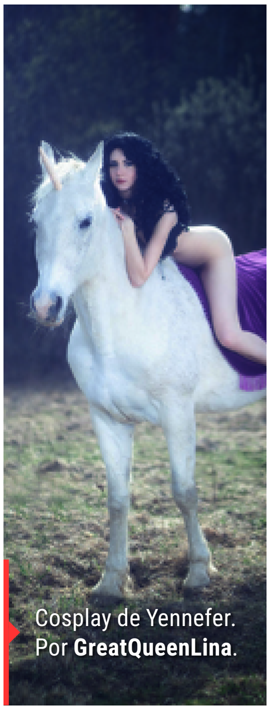
El sexo también está muy naturalizado en la serie. Las divertidas aventuras amorosas del talentoso poeta **Jaskier** –el mejor amigo de **Geralt**– son las típicas de chamuyero sinvergüenza, sumado a que las situaciones eróticas de **Geralt** están muy bien logradas ya que, por alguna razón, el autor lo considera un playboy natural. Aunque su amor eterno siempre será la hechicera **Yennefer**, cuya relación tormentosa va y viene todo el tiempo. Una de sus escenas más famosas –que también recrea el juego *Wild Hunt*– es el fetiche del unicornio disecado.



Yennefer y Geralt.
Relato *Esquirlas de Hielo*.
Arte por **JustAnoR**.



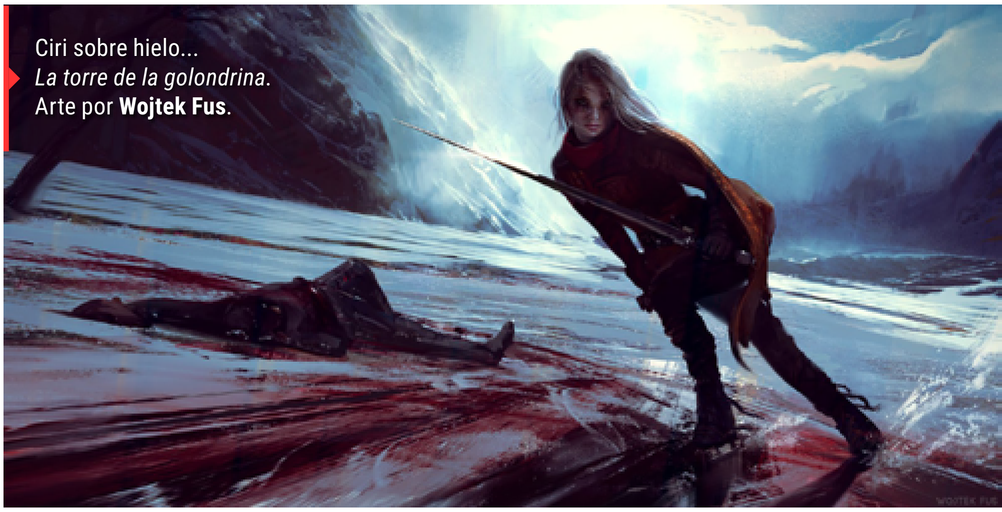
Ciri y su amante.
Arte por **Alex Kuzmenkov**.



Cosplay de Yennefer.
Por **GreatQueenLina**.

Sin embargo, el clímax sobre este tema gira en torno a **Ciri** adolescente, a través de quien el amor y el sexo son narrados con mayor madurez. En ella descubriremos una historia de amor lésbico sin prejuicios, llena de erotismo y respeto.

Sapkowski es como una estrella de rock. En esta fantasía compuso a la perfección varios tópicos maduros como reflejo de la sociedad combinando intriga, aventuras, humor, drama, acción y calma en un solo paquete. También merece una mención final a la forma en la que integró algunas fábulas y cuentos infantiles desde una mirada irónica y satírica desenterrando aquellas leyendas desde la miseria humana y adaptándolas de una forma creíble; no tan encantadoras como nos contaron de pequeños.



Ciri sobre hielo...
La torre de la golondrina.
Arte por **Wojtek Fus**.

DETRÁS DE TODO GRAN CÓMIC, HAY UNA GRAN MUJER

*Con la inmensa cantidad de escritores, creadores y artistas masculinos conocidos en el mundo de los cómics, destacar a las mujeres de la industria parecía una tarea necesaria para **Glitchy Frames** por el **Día Internacional de la Mujer**.*

Texto Ella Bustamante **@ellalely**



Aunque no exista nada estrictamente masculino o femenino en un montón de palabras e imágenes creando una historia, estamos en una época en la que más mujeres se animan a trabajar en el medio. Ya sea con una nueva versión de los personajes conocidos o creando algunos nuevos en todo tipo de historias hábilmente construidas y disfrazadas de aventuras.



SARA PICHELLI

P **ichelli** se hizo conocida por ser la co-creadora -junto a Brian M. Bendis- de **Ultimate Comics Spider-Man**, (Marvel) y es famosa por el gran paso que tuvo en **Guardians of the Galaxy**.

La dibujante y colorista fue la principal involucrada en la creación del polémico personaje Miles Morales inspirado en el presidente Barack Obama y la aparición del actor Donald Glover con un traje de Spider-Man en el estreno de la serie Community.

El estilo de Pichelli llega a todos como muy detallado, pomposamente atmosférico con un aire definitivamente punk y muy divertido.

Actualmente forma parte del staff del estudio de artistas italianos **Baby Ruth Studio**.

En este enlace podrán ver cómo trabajó algunos de sus personajes.







KELLY SUE DECONNICK

K **elly** es una escritora y editora que trabaja en Image Comics, Oni, Humanoids, Dark Horse, Boom, IDW, DC, Vertigo, y Marvel. También se desempeña como traductora de mangas del japonés al inglés, y fue la creadora del nuevo perfil de Carol Danvers en **Captain Marvel**.

La nominada a un Eisner por su Western Mitológico, **Pretty Deadly** (co-creado con **Emma Ríos**), hace unos meses empezó su nueva serie llamada **Bitch Planet** junto al artista **Valentine De Landro**.

Bitch Planet es una parodia feminista sobre la explotación del género que ocurre en una realidad distópica en donde las mujeres "disconformes" son enviadas a una prisión fuera del planeta.





FIONA STAPLES

La canadiense **Fiona Staples** fácilmente puede ser nombrada una de las artistas más conocidas en la actualidad, por la tan creativa y hermosa visión que le está dando a la tremenda historia de **Saga**. Su primer trabajo publicado fue **Amphibious Nightmare**, un cómic de 24 horas incluido en la edición de 2005: **24 Hours Comics Day Highlight**.

En marzo de 2012 **Image Comics** publica el primer volumen de **Saga**, la serie de la cual es co-propietaria junto a **Brian K. Vaughan** el cual afirmó que su obra de arte era increíble. “No se parece a ninguna otra cosa. Ella es única. Cuando abrí el trabajo dije: '¡Esto va a funcionar!"

Actualmente la podemos seguir viendo en este genial cómic en el que no solo realiza los diseños de los personajes y de las bizarrisimas especies alienígenas, sino que usa su propia caligrafía para darle voz a cada uno de ellos.





LOUISE SIMONSON

Cas primeras mujeres en hacerse paso entre los pesos pesados de los personajes en cómics. *Weezie* estuvo involucrada como escritora y editora en **Superman**, **Spider-Man**, **Power Pac**, **X-men**, entre otros; su asombrosa carrera comenzó en los años 70 y siguió por más de 40 años.

Para muchos fans es la mujer detrás de Superman: **The Man of Steel** -que realizó junto a Jon Bogdanove- siendo una de las creadoras de la historia **La muerte de Superman**.

Esta ganadora de importantes premios abandonó DC en los 90’ para seguir trabajando en geniales miniseries como **X-Factor Forever** para Marvel o **Star Wars: River of Chaos** para Dark Horse Comics.

Todavía se siguen lanzando re-ediciones de sus trabajos y ella continúa escribiendo y editando en **Super Secret Crisis War!** para IDW.



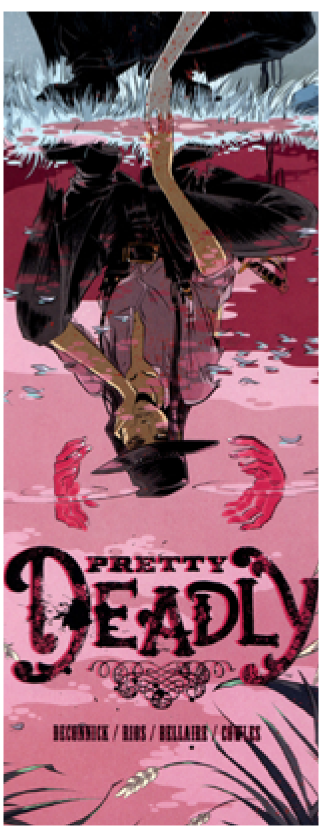


EMMA RÍOS

Esta artista y arquitecta española ha pasado por historias como **Doctor Strange**, **Amazing Spiderman** y **Osborn** por nombrar algunos, pero no fue hasta recibir una oferta de **Matt Gagnon** -el editor de Boom! Studios- que ella decide abandonar por completo su carrera como arquitecta (la cual la ayuda a generar impresionantes perspectivas) para meterse con todo en el mundo de los cómics y así producir **Hexed** con el guionista **Michael Alan Nelson**.

Ganadora del premio a Mejor Autora Revelación, en una entrevista le restó importancia al hecho de ser la primera artista española en trabajar para Marvel.

Actualmente está trabajando con **Kelly sue Deconnick** en **Pretty Deadly,** una serie que se puede definir entre el realismo mágico de *Sandman* con la brutalidad occidental del *Predicador*.







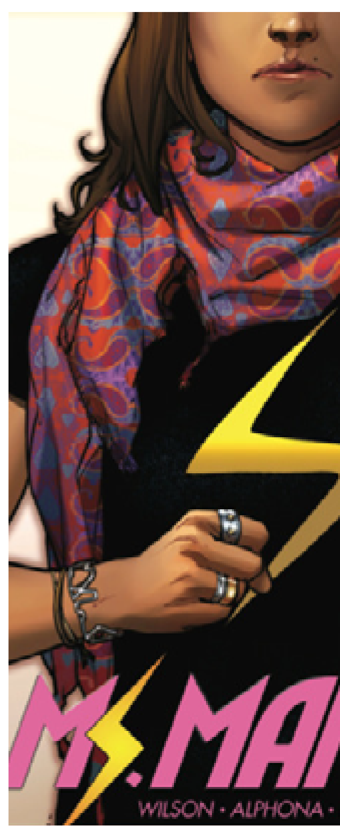
SANA AMANAT

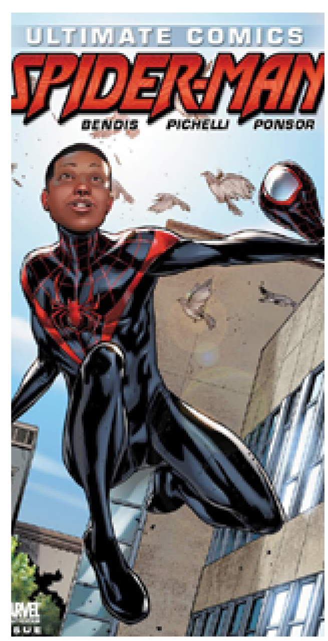
A manat es la reconocida editora, co-creadora y también encargada de la gestión de contenido creativo para varias líneas de la empresa Marvel.

Gran parte de su carrera se la debe a la creación del personaje **Kamala Khan (Ms. Marvel)**, con la que la empresa trató de invitar a que más niñas y mujeres se animaran a entrar a la industria del cómic.

Kamala Khan es el primer personaje musulmán-americano que encabeza su propia serie, su primera aparición fue en agosto del 2013 en otro título, pero no fue hasta el 2014 que arrancó su serie como protagonista.

Entre todos los créditos que podemos nombrar como editora los más importantes son los trabajos con **Ultimate Comics: Spider-Man** y, por supuesto, **Captain Marvel**.





Descender

La nueva ola de la ciencia ficción alternativa

Jeff Lemire (*Exxex county, Green Arrow*) y Dustin Nguyen (*American Vampire*) aterrizan en Image para deleitarnos con su Sci-Fi.

Texto Santiago Jerez Ferrante **@nerdycinephile**



PORTADA DEL PRIMER VOLUMEN

FICHA TÉCNICA

OBRA
Descender
AUTORES
Jeff Lemire, Dustin Nguyen
EDITORIAL
Image comics
LANZAMIENTO
2015
IDIOMA
Inglés
CAPÍTULOS
10 (Hasta la fecha)

Como todos saben en esta nueva era de los cómics los límites entre la historia y el arte se cruzan constantemente. En el caso de **Descender** no hay escritorios separados, **Lemire** (conocido por su gran éxito en Vértigo, Sweet Tooth) trabaja en conjunto con **Dustin Nguyen** en lo que sería su primer trabajo en **Image**.

El primer volumen de la serie –del cual hablaremos a continuación– cuenta con seis capítulos; los necesarios para que cualquier lector que no se había decidido seguir la obra capítulo a capítulo entre de lleno en la historia y se quede con ganas de más.

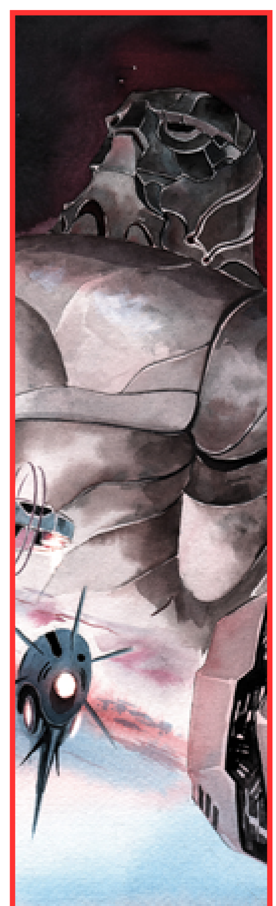
La trama es simple: como todo buen Sci-Fi nos encontramos en un mundo nuevo, con sus galaxias, planetas y habitantes. **Lemire** pinta un universo en unas cuantas páginas. Una vez dentro de él, presenta al personaje principal: el **Doctor Quon**. ¿El conflicto de la historia? Unos robots gigantes que aparecieron de la nada y se posicionaron estratégicamente cerca de cada uno de los planetas de este cosmos. Lemire no deja ni siquiera un segundo para que conjeturar sobre su presencia, porque una hoja más tarde los robots atacan y destruyen todo lo que pueden.

La historia continúa y uno se da cuenta que eso era tan solo el pasado. Ahora nos encontramos en el presente y con él aparece el verdadero protagonista: **Tim-21**, un androide acompañante prácticamente extraído de la película Inteligencia Artificial.

Tim-21 descubre que fue despertado luego de varios años de hibernación y que su familia ha desaparecido. Paralelamente volvemos a encontrarnos con el Doctor Quon quien ahora, sin trabajo, parece haber tocado fondo. La capitana Telsa (no confundir con Tesla) recluta al Doctor Quon casi a la fuerza. ¿La razón? Al parecer despertó un robot que comparte el mismo código base (el mismo ADN) que aquellos robots fatídicos que atacaron al universo. Pero eso no es todo, el androide Tim-21 es un modelo creado por el Doctor Quon, por lo que su relación con los ataques parece ser más profunda de la que se pensaba.

He aquí la base de la historia. Simple, pero precisa, con suficiente detalle como para que no pensemos que fue escrita a las apuradas. Con tan solo un vistazo a **Descender** podemos darnos cuenta que se encuentra a años luz del último experimento de **Lemire** en Vértigo (Trillium), que dejó mucho que desear.

Dentro de los atributos que podemos encontrar en este cómic está la profundidad de la creación del universo (en una de las últimas hojas del volumen encontramos un



listado de todos los planetas y una descripción de sus habitantes) y la dedicación de los artistas por la historia. Sí, es cierto, el final de cada capítulo debe ser atrapante, debe tener ese cliff-hanger que nos haga querer comprar el siguiente número, pero aún así, el arte está por encima de la norma y balancea perfectamente lo que podría ser una historia más del montón.

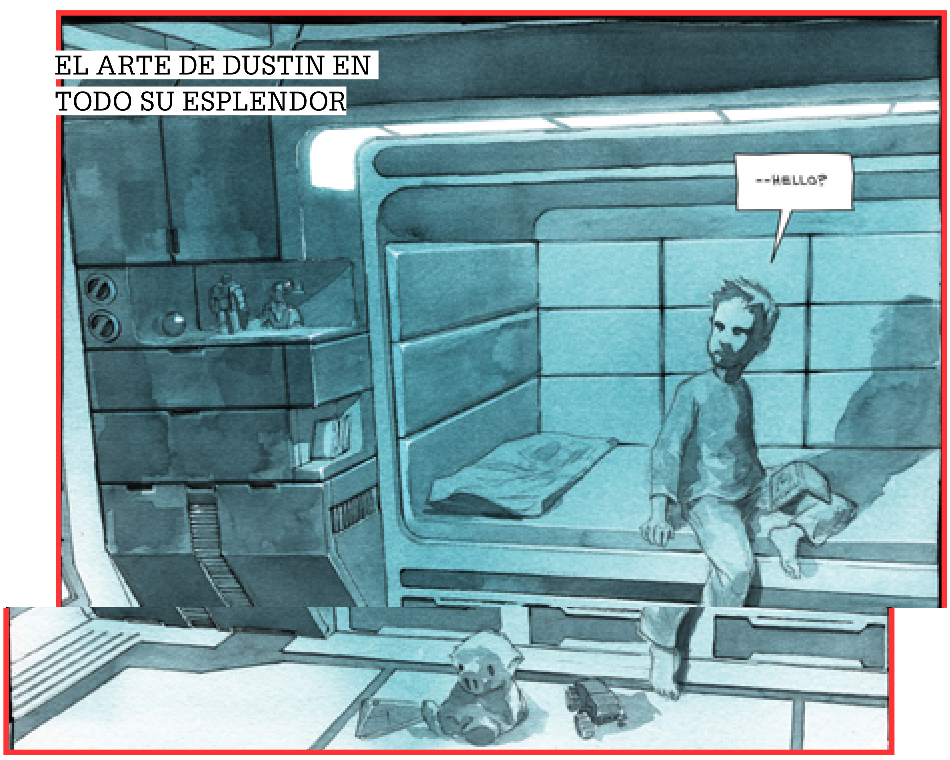
Las acuarelas de **Dustin** recuerdan al propio **Lemire** con un dejo a **Matteo Scalera** (Black science). A pesar de que sus estilos son distintos, se encuentra la misma dedicación por el detalle que tenía Scalera en esos primeros capítulos de Black Science. Ambas pertenecen a esta burbuja sci fi de **Image**, acompañados también por ODY-C de Fraction y Ward; y Saga de los ya conocidos Vaughan y Staples.

Descender su ubica junto con estas obras desde un lugar en el que, si bien se podría llamar tradicional, tiene la suficiente soltura como para que se pase eso por alto y seamos de nuevo esos lectores inocentes y predispuestos a la aventura.

> *“Dentro de los atributos que podemos encontrar en este cómic está la profundidad de la creación del universo y la dedicación de los artistas por la historia.*



TIM-21 DESCUBRE DE LO QUE SE PERDIÓ MIENTRAS DORMÍA.



EL ARTE DE DUSTIN EN TODO SU ESPLENDOR

La única contra que tiene este cómic parecería ser esa misma, porque cumple a rajatabla todo lo que un comic Sci-Fi debería tener: universo nuevo; aliens; robots; personaje principal inocente; personaje secundario quien no es quien dice ser; otro personaje secundario fuerte y sin intelecto; personaje femenino fuerte y decidido; un robot tonto con fuerza increíble y un perro robot.

Podríamos renegar y quejarnos de la falta de originalidad, pero no hay que olvidar que este es tan solo el primer volumen de la serie, donde los autores deben introducir la historia y preocuparse por dejar todo absolutamente claro y que si bien **Image** no es Marvel o DC sigue siendo una compañía como cualquier otra y como compañía busca un público grande y este tipo de historias son las que lo consiguen. A pesar de que se caracteriza por ser la editorial de cómics alternativos al mismo tiempo intenta ser mainstream.

Lemire y **Dustin** saben lo que hacen y si bien cualquiera podría tildar a este cómic de ser un Sci-Fi más que no trae nada nuevo a la mesa, estaría dejando de lado la frescura y cuota de sorpresa que estos artistas traen consigo. ◢ **ACEPTABLE**

DICCIONARIO URBANO

I SHIP IT

El fandom es tan amplio y diverso como un universo independiente; un mundo aparte, un país con leyes propias, identificación cultural e incluso términos completamente bizarros. **Glitchy Frames** te acerca este increíble **Diccionario Urbano** para no perderse ninguna referencia.

Texto Jessi Presa

La fantasía de encontrar amor entre dos personajes. El término **ship** es utilizado por fans para respaldar una relación sentimental. Para aquellos que intentan juntarlos no existen barreras de personalidades, apariencias, géneros o relaciones sanguíneas; no tienen que ser completamente humanos y ni siquiera es necesario que sean de la misma serie. Aquellos que comparten el mismo universo, *canon* (perteneciente a la trama oficial), pueden ser amigos inseparables desde la infancia, enemigos, hermanos o simplemente conocidos. Además, pueden tener personalidades tan opuestas como sea posible: El fandom no conoce límites. De hecho, las relaciones hatelove (amor odio) pueden ser muy populares y cuanto más choquen entre ellos, mejor. *Challenge accepted.*

SHIPPING: *Término utilizado generalmente para respaldar una relación romántica o platónica entre dos personajes ficticios o reales.*



ARTE POR *ARTEMIS-AKA-DIANA*

El **shipping**, aunque mayormente se utiliza para describir relaciones románticas, puede tratar también sobre relaciones afectivas como amistad o *bromance*, que hace referencia a un estrecho vínculo entre hombres, más cercano que una amistad ordinaria, sin implicar que haya una relación romántica de por medio.

Si, en cambio, la relación es sexual, es común el uso de la palabra *slash* o los términos prestados del manga japonés: *yaoi* para parejas del mismo sexo masculino o *yuri*, si te trata de mujeres.

Las parejas por lo general pueden ser referidas con el uso de una barra para separar los nombres, por ejemplo *Shinichi/Ran;* con "x" entre éstos, por ejemplo *Saitama x Genos;* colocando sus nombres pegados con las iniciales en mayúscula, por ejemplo *RinHaru,* o mediante



la combinación de los nombres de los personajes, como *Drarry*, *Johnlock*, o *SouMako*.

Cuando estos *pairings* entran en un mundo que solamente podrían encontrarse en la imaginación suelen ser denominados **crack ship**. Si surgen problemas para diferenciar un **ship** de un **crack ship** (acaso no lo son todos?!?!), sólo hay que recordar que un **crack ship** es aquella unión que es completamente descabellada, ya que imaginar que dichos personajes podrían estar juntos es una locura, o imposible porque pertenecen a universos diferentes. Para hacer esto más gráfico, hay que pensar en un personaje y pedirle a alguien más que nombre otro personaje de alguna serie, libro, película, animé, cómic, videojuego o lo que se le ocurra, y luego, intentar imaginarlos juntos. El resultado puede carecer de sentido alguno y te puede dejar pensando *WTF?* ... Exacto.

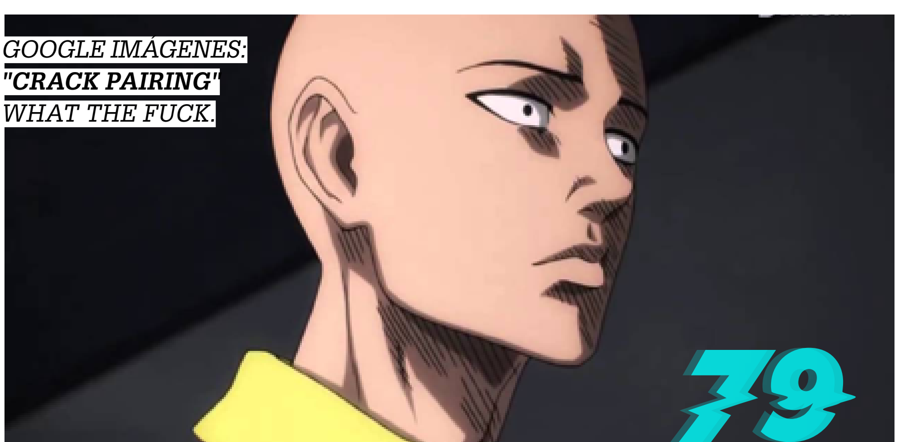
¿De dónde proviene este impulso por encontrar afecto o pasión entre dos personajes? ¿Imaginación de sus fans? ¿Es una propuesta del mercado? No lo sabemos, pero muchas veces, incluye ambos factores.

***CRACK SHIP** es aquella unión que es completamente descabellada, ya que imaginar que dichos personajes podrían estar juntos es una locura o imposible porque pertenecen a universos diferentes.*

La primera pareja shippeada no resulta otra más que **Kirk** y **Spock** de *Star Trek*, allá por los setenta. Los fans comenzaron el género al escribir *fanfiction* de la serie, defendiendo que en los capítulos se proponían en múltiples ocasiones en que éstos podrían llegar a mantener una relación sentimental, ya sea mediante el diálogo o escenas donde aumenta la intimidad entre Kirk y Spock. La popularidad de la series ayudó a que el fenómeno se extendiera, y hoy es reconocida como la primera pareja oficial de *slash* (término proveniente de la barra utilizada para separar el nombre de los dos personajes).

Ficción escrita por los fans sobre personajes o universos que pertenecen a tramas originales.

Por lo general, las parejas más comunes de encontrar son aquellas formadas por hombres. Las relaciones de hermandad, de confianza, o incluso de enemistad son chispa suficiente para que dos personajes sean



GOOGLE IMÁGENES: "CRACK PAIRING" WHAT THE FUCK.



"THIS SIMPLE FEELING... IS BEYOND V'GER'S COMPREHENSION"



Doujinshi de Haikyuu!!
Kageyama x Hinata
Por Bubunhanten.



TRANQUI CHICOS, ESO NO PASÓ REALMENTE!

considerados *OTP (one true pairing)*. Éste término hace referencia de la preferencia y apego del fan hacia esa pareja, mostrándole su profundo apoyo.

Si hablamos de influencias catalizadoras de éste fenómeno debemos tener en cuenta la popularidad de los cómics japoneses. El manga cuenta con muchos géneros, uno de ellos es el *yaoi*, surgido alrededor de 1970 en revistas dirigidas al público femenino.

En este tipo de series, los personajes principales son hombres que establecen una relación de amor y/o carnal. Fantasía, angst, gore, romance, ciencia ficción y más... Todos estos géneros compactados bajo una misma premisa: romance entre chicos o *boys love*.

Este género, en forma de cómics o inclusive animé, es accesible de cualquier parte del mundo, estando a la altura de los mangas más consumidos por el mercado fuera o dentro de Japón. Esto crea una realidad: las relaciones ficcionales entre hombres son muy populares.

Holmes y Watson; Thor y Loki; Sam y Dean Winchester; son íconos cuando se trata de parejas de chicos no canon, y evidencian que no siempre se trata de animé. Claro, cuando hablamos de animé es difícil encontrar personajes que no fueron *shippeados*... (Si sos



TOO MUCH?
CAPI x TONY



Poster fanmade de la 2ª película de Thor... ¿erróneamente utilizado? para publicitar la película en un cine chino. Esto pasó realmente #FunFact

fanático del shounen, seguramente sabés de qué estamos hablando).

Incluso los animé más fieles al manga, hoy en día cambian pequeñas situaciones para aumentar la intimidad de los personajes con pequeños gestos de amistad, miradas o roces casuales. El mercado lo promociona como un producto que puede despegar la popularidad de las series. Fanáticos crean *doushinjis*, dibujan *fanarts*, escriben *fanfictions*, generando así más fanáticos en todo el mundo. Es cierto también que algún animé terminó generando problemas: Si una serie se volvió muy popular por ese medio los otros seguidores se disgustan mucho y envían cartas con quejas e incluso amenazas a la editorial que publica el manga

Más allá de alguna serie que resultó particularmente problemática, los fandoms demostraron ser muchas veces más divertidos y fieles. Compartir tu *OTP* con otros fanáticos es posible y te puede asombrar y gustar mucho lo que encuentres.

Si ésta resulta tu primera aproximación a este fenómeno, cuando veas un fanart de Iron-Man y Capitán América, probablemente no lo encuentres tan raro. Posiblemente. Capaz...

Que el amor siga creciendo.


TE ACOMPAÑAMOS
A DONDE QUIERAS
ISSUU APP
ANDROID
WINDOWS PHONE
ITUNES

Osomatsu-kun

Seis caras del entretenimiento moderno

Texto Zetsubou Shina **@StarkStrider**

FICHA TÉCNICA

TÍTULO
Osomatsu-kun
GÉNERO
Comedia
FECHA DE EMISIÓN
5 de octubre 2015
CAPÍTULOS
24
DIRECCIÓN
Fujita Yoichi
ANIMACIÓN
Studio Pierrot
IDEA ORIGINAL
Fujio Akatsuka
(1962)

Seguramente habrás visto alguna de estas caras por las redes sociales, algo que viene ocurriendo desde hace meses, pero que parece intensificarse día a día. El nombre original de este fenómenos es **Osomatsu-kun**, un animé que fue descrito como una "comedia de alta tensión" que data de la era Showa (desde el año 1966) y tiene un manga publicado entre 1962 y 1969.



Osomatsu-kun narra las aventuras de los sextillizos Matsuno de 10 años –**Osomatsu, Karamatsu, Choromatsu, Ichimatsu, Jyushimatsu** y **Todomatsu**– acompañados por varios personajes secundarios, como Iyami, una especie de villano que siempre intenta engañarlos; Chibita, amigo de los sextillizos que suele irritarse por todo lo que hacen; y Hatabou, otro amigo de los hermanos, una persona muy despistada que por alguna razón tiene una bandera clavada en la cabeza. El animé tuvo mucho éxito en su época ayudando a su autor a ganar popularidad como mangaka, específicamente en el género de comedia.

El animé actual, **Osomatsu-san**, comenzó a emitirse en octubre de 2015; planeado como un tributo a su autor, que falleció en 2008, para celebrar lo que hubiesen sido sus 80 años.

En la nueva versión los hermanos tienen más de 20 años, ya conociendo lo que es la realidad, y teniendo dificultades para adaptarse a ella. En este animé se presenta a los seis hermanos como **Neets** (jóvenes que no estudian ni trabajan) que suelen meterse en toda clase de líos. La serie también busca hacer burla a varios aspectos de la vida moderna, centrándose

"Not in Education, Employment, or Training". *Neet* es un término que se usa frecuentemente en los mangas.

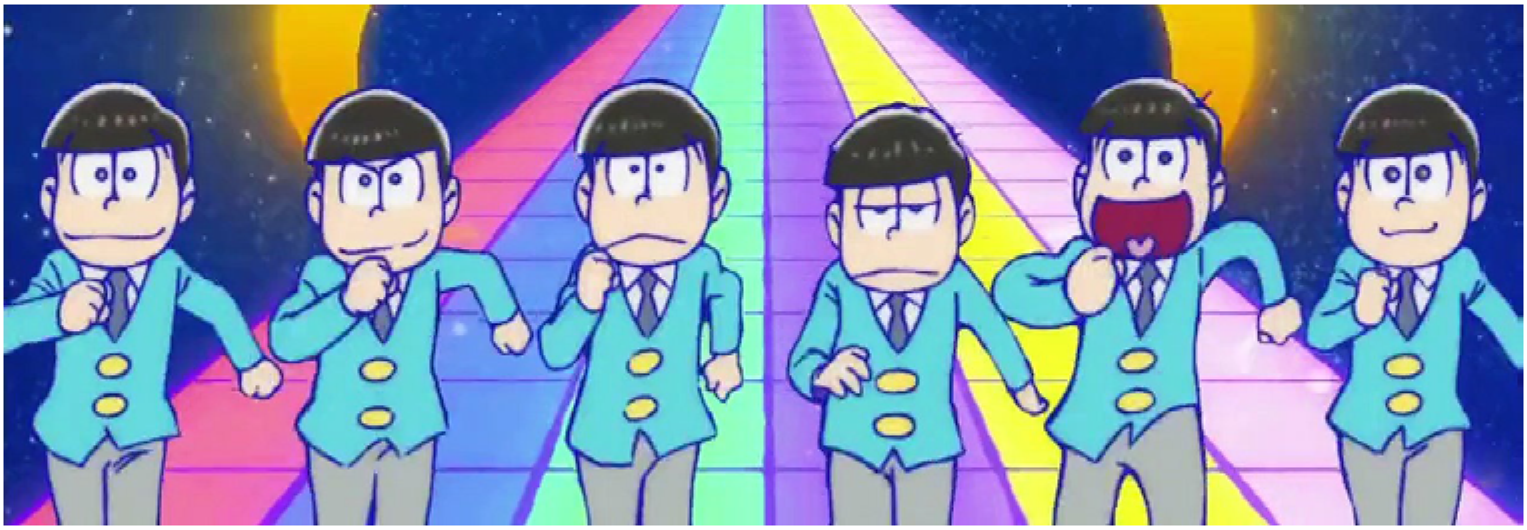
Ficha del Staff

Director Artístico: Seiki Tamura (K-ON, Haruhi Suzumiya)
Color Key: Yukiko Kakita (Gurren Lagann)
Director de fotografía: Toru Fukushi (Fullmetal Alchemist)
Editor: Kumiko Sakamoto (Deadman Wonderland)
Música: Yukari Hashimoto (Toradora!, Penguindrum)
Producción musical: Avex Pictures
Director sonoro: Hiromi Kikuta (Magi, Haikyu!!)
Productor sonoro: Rakuonsha

Osomatsu Es el mayor de los seis hermanos, y por eso, trata de tomar el liderazgo del grupo. Es metiche y descuidado, por lo que tiende a irritar bastante a todos los demás. A pesar de eso, sus hermanos tienden a escuchar lo que dice. Es adicto a las máquinas de Pachinko y a las apuestas,y suele ser el que salta con ideas locas. Su color es el rojo.

Karamatsu El segundo nacido de los seis, trata de verse "cool" usando una campera de cuero y lentes de sol más que nada para tener más levante. Obviamente nunca lo logra y solo avergüenza al resto de sus hermanos, quienes suelen ignorarlo la mayoría del tiempo. Su color es el azul.

Choromatsu El tercero de los hermanos y el que está más cerca de ser la voz de la razón, tratando de prevenir que sus hermanos hagan algo estúpido. Por otro lado, sus hermanos lo llaman "el vírgen entre los vírgenes", porque es un Otaku que solo va a conciertos de idols. Su color es el verde.



Ichimatsu El cuarto de los seis hermanos y el que aparenta tener menos ganas de vivir. Vive con "cara de cansado" y es el más negativo. Su personalidad oscura hace que sus hermanos de a ratos le tengan miedo, especialmente Karamatsu. A pesar de todo, su debilidad son los gatos, a los que considera sus únicos amigos. Su color es el violeta.

Jyushimatsu El quinto y el que menos usa la cabeza. Es hiperactivo, optimista y fanático de los deportes. Es también el personaje que rompe las barreras de la realidad en la serie, al punto en que sus hermanos a veces consideran que no es humano y tratan de indagar poco en el tema. Su color es el amarillo.

Todomatsu El menor de los seis, el que menos se preocupa por todo y el que parece llevar una vida más normal. Es afeminado, lo que hace que tenga cierta popularidad con las chicas. Quiere ser más independiente de sus hermanos para evitar que se entrometan. Por momentos, los demás lo consideran frío y poco empático. Su color es el rosa.

en los problemas y situaciones entorno a los jóvenes de la edad de los hermanos.

Para hacerlo más atractivo, los hermanos tienen personalidades muy marcadas, un color asignado y pequeñas diferencias en sus diseños para que sea más fácil identificarlos. Algo que les jugó muy a favor, ya que, cuando se trata de personajes hay algo para todos los gustos. Suelen ser divididos en los tres mayores, y los tres menores.

El nuevo anime, que afortunadamente ya no está en blanco y negro, cuenta con la animación de **Studio Pierrot** que en el pasado se encargó de dar vida a grandes títulos como *Tokyo Ghoul* y *Naruto*, y está bajo la dirección de **Fujita Yoichi**, conocido por su trabajo en el anime *Gintama*.

> *Los hermanos tienen personalidades muy marcadas, un color asignado y pequeñas diferencias en sus diseños para que sea más fácil identificarlos.*

Yoichi garantiza una excelente representación de toda la dinámica del factor cómico, que es al fin y al cabo, lo que le da vida a la serie.

Osomatsu-san cumple perfectamente su función que, a pesar del nuevo estilo y parodias de los anime modernos, no varía de la misma que tuvo en el pasado: entretener. A pesar de conservar su diseño de la era Showa, la popularidad de la serie sigue creciendo con los tags en páginas de fanarts japonesas, como pixiv acumulando cada vez más páginas.

La serie contará por ahora con 24 episodios, pero teniendo en cuenta su creciente popularidad no sería sorprendente que exista planes para traer más de estos seis hermanos en el futuro.







FLAUROS GEEK PHOTO

GAMES PROPS

Entrevistador Alejandro Anzoleaga **@lale11**

TWITTER.COM/FLAUROSGP
FACEBOOK.COM/FLAUROSGEEKPHOTO
INSTAGRAM.COM/FLAUROSGEEKPHOTO

Una *prop replica* es una recreación coleccionable de la utilería (en inglés "*prop*") de una producción audiovisual, que se ha intentado recrear con la máxima fidelidad y el mayor lujo de detalles, tal y como fue vista en el medio original, en este caso un videojuego.

Trabajar una '*prop replica*' puede ir desde el uso de resinas para copiar literalmente un objeto ya existente, la modificación de un producto auténtico y la utilización de efectos para añadir más realismo.

Para esta muestra de arte en la revista **Glitchy Frames** entrevistamos a la fotógrafa **Yiyo Flauros**, quien se dedica a producir y fotografiar *props replicas* sobre objetos icónicos de los videojuegos.



Resident Evil, *Herbs*.

¿Cuándo empezaste con esta afición?

-Empecé con armar *props* de videojuegos allá por el 2012 cuando me di cuenta de que tenía una particular fijación con los ítems y los memos que iba encontrando en mis *playthroughs*. Siempre fui de juntar basura, así que empecé a moddearla para que se parezcan a "las cosas de los jueguitos". Algunas de las primeras fotos que saqué ganaron concursos, mayormente de *fanart*, que significaron premios físicos, contacto con los estudios de desarrollo, y publicidad. Lo cual me llevó a ser conocida por el sitio *Survival Horror Downloads*, que me abrió las puertas a realizar trabajos para su revista online, y posteriormente, cubrir lanzamientos de juegos en Argentina, y eventos de tecnología.



Set de Silent Hill, *Treasures*.



¿Cuál es tu obra más reconocida?

-El primer trabajo que me demandó tiempo y se reflejó en la promoción que me hizo fue la serie de fotos de **Silent Hill**, *Treasures*, donde tuve la intención de hacer toda la saga principal representada por ítems característicos de cada juego. Otro set que tuvo alcance fue el de *Professions* de **Resident Evil**.

¿Cuáles son tus obras favoritas?

-Algunas de mis preferidas son: "*Lost isn't Dead*" de **BioShock Infinite**; "*There will be no further warnings*" de **The Last of Us**; "*Time to start profiling, Zach*" de **Deadly Premonition**; "*To School*" de **Silent Hill**; "*Keep the Change*" de **Fallout** y "*Herbs*" de **Resident Evil**.



Alice: Madness Returns

¿Bajo qué criterios seleccionas?

-La mayoría de las fotos que saco suelen ser de títulos que acabo de jugar, o jugué y quedaron grabados en mi cabeza (casi todos *Survival Horror*) y muy pocas veces de títulos que se van a pegar por ser *trending topic* en el ámbito. También suelo dar una mano promocionando por las redes a los desarrolladores *indies* que hagan cosas que yo pueda reproducir.

¿Cuáles son los desafíos?

-A veces es difícil seguirle un ritmo, tener tiempo y la imaginación para hacer algo atmosférico que le recuerde a la gente el *feeling* del juego, pero lo vale. Aunque sea un *hobbie*, suelo ponerle pilas y me gusta transmitirle eso a quienes vean mis fotos.

